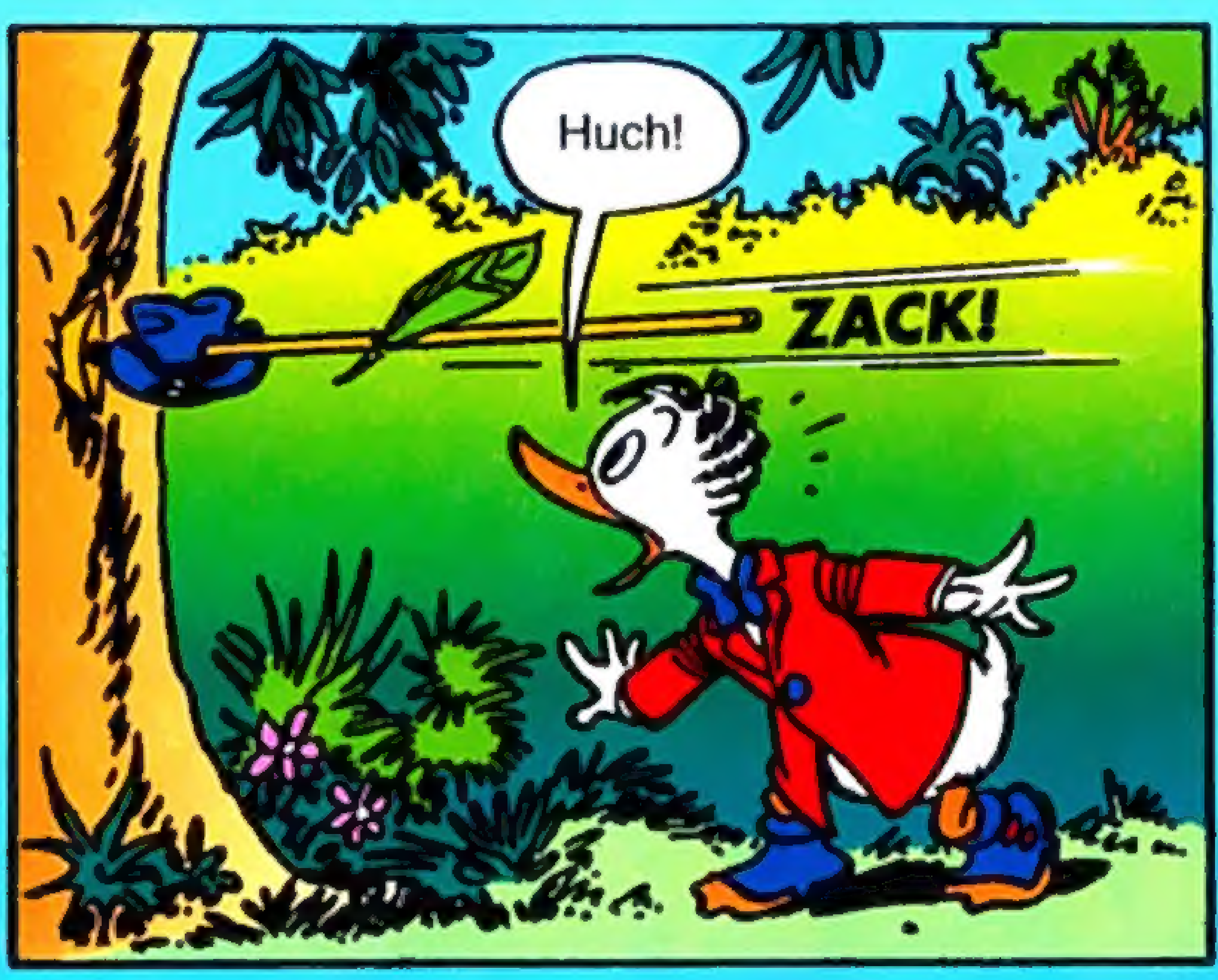
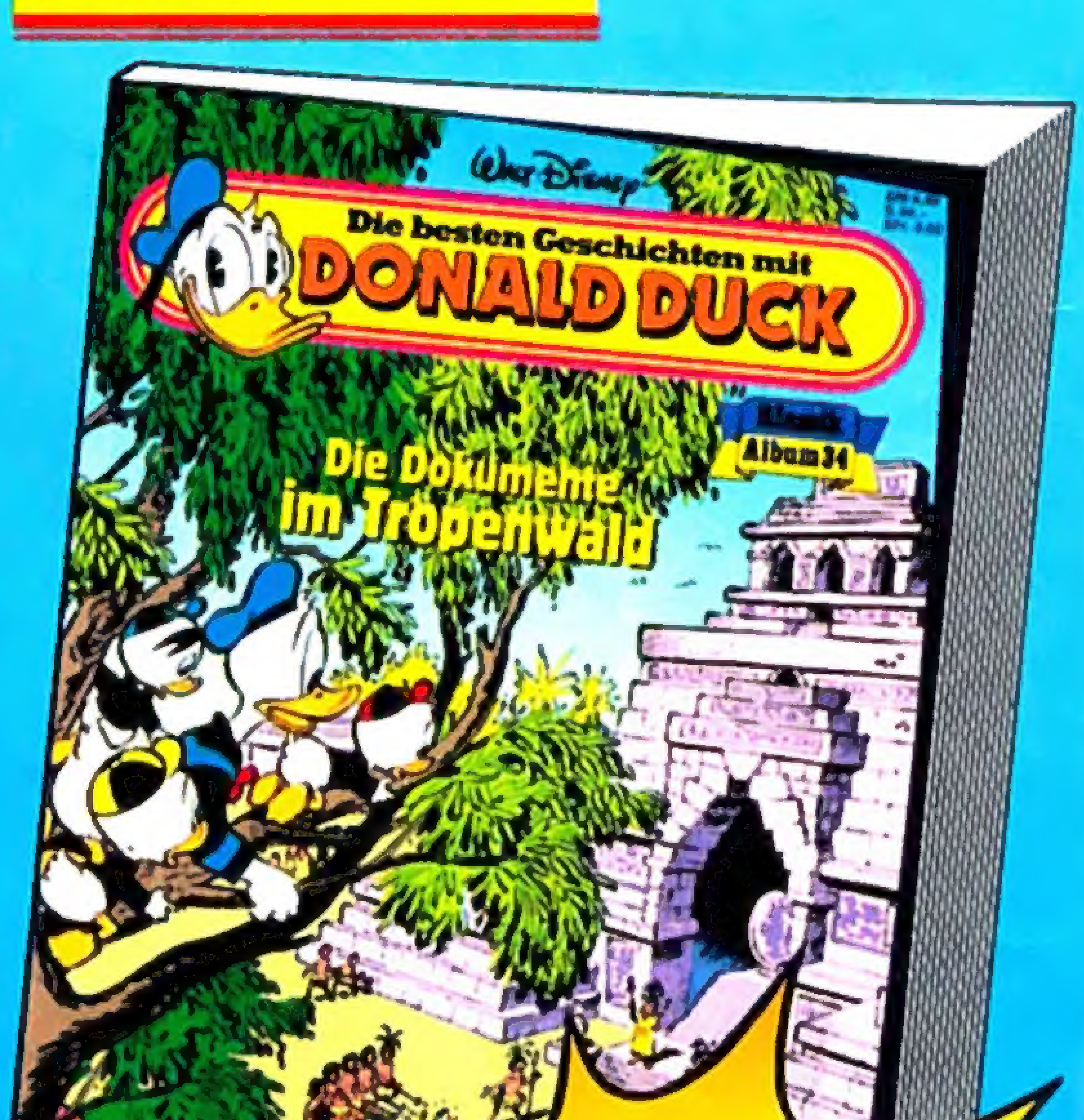
Nr. 7
11.2.1993
DM 2,80
S 23,–
SFr. 3.00
Walt Disneys
MICKY MAUS
FRANKREICH FF 12,00 · BELGIEN FRS 58,00 · NIEDERLANDE hfl 3,50 · LUXEMBURG lfrs 55,00
ITALIEN Lire 2500 · DÄNEMARK dkr 13,00 · SPANIEN Ptas 220 · UNGARN 180 Ft
Extra
Disney-Kartenspiel
"Mit tollen Kartentricks!"
GLÜCKS KOMPASS
5x eine Woche Computercamp-ferien
Und 82 weitere tolle Preise
ehapa
Neue Sammelserie: "Tierkinder"



Bodenloser Leichtsinn!

Donald und die Kinder sollen für Onkel Dagobert im Urwald einen lebensgefährlichen Auftrag erledigen. Dabei kommt ihnen dann aber Gustav Gans in die Quere, der bequem mit einem Hubschrauber angereist ist. Und gerade vom Hubschrauberfliegen in diesem gefährlichen Gebiet hatte Onkel Dagobert ganz dringend abgeraten, um die gefährlichen Eingeborenen nicht anzulocken. Werden die Ducks nun allesamt Opfer von Gustavs bodenlosem Leichtsinn?

Klassik-Album Nr.34

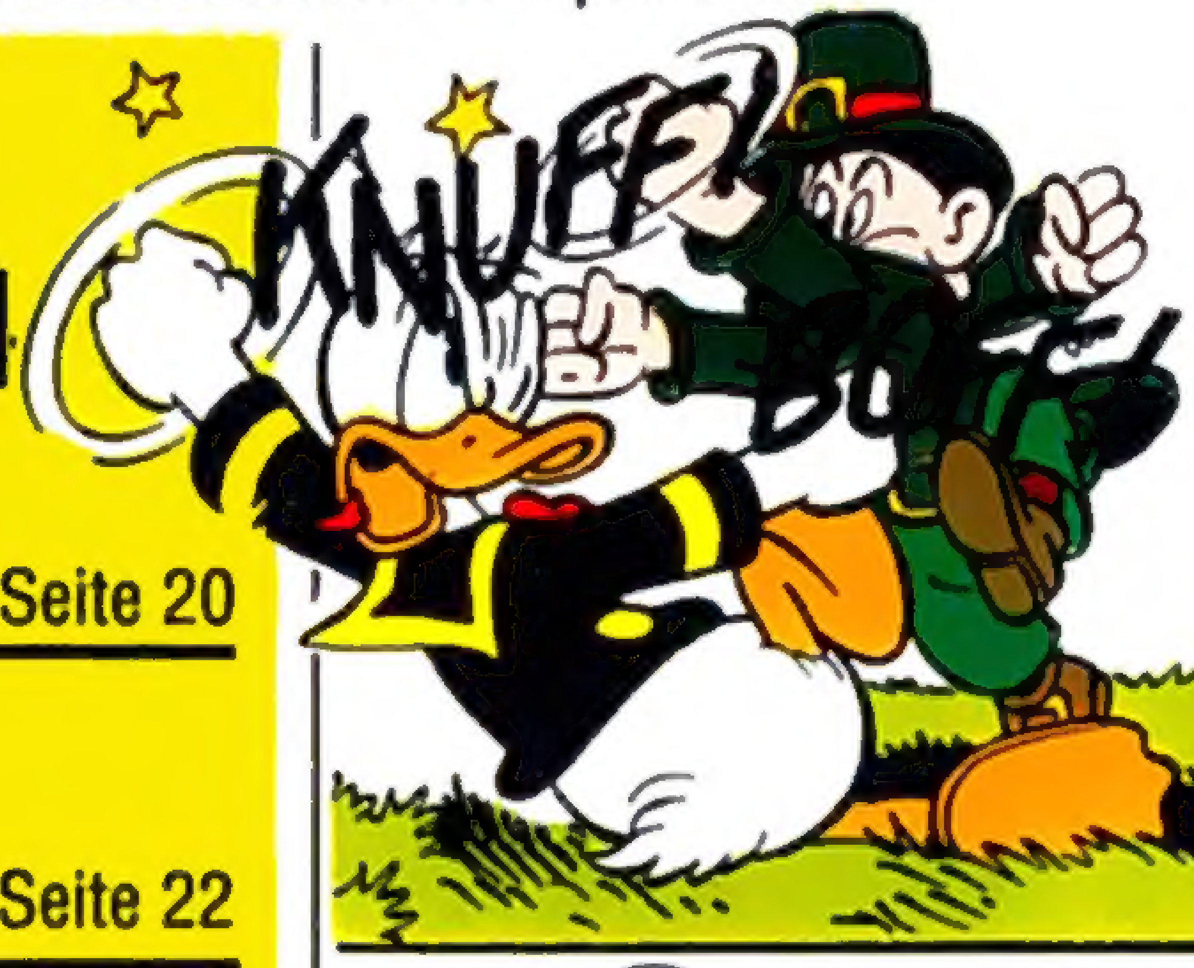


Hallo Freunde!

Im Glückskompaß gibt's diesmal außer 5x Computercamp-Ferien noch über 80 weitere Gewinne, die das Mitmachen echt wert sind! Und das ausgefallene Disney-Kartenspiel kann man nirgendwo kaufen! Das bekommen nur meine Freunde als Extra in dieser Micky Maus! Dazu verrate ich euch noch tolle Kartentricks. Viel Spaß damit!

INHALT

Onkel Dagobert
Das Volk der Zwiesel — SEITE 4



Witze, Tips & Tricks
Streich der Woche: Weckerorgie — Seite 20

Daisy Duck

So was Affiges! — Seite 22

Extra: Disney-Kartenspiel
Mit tollen Kartentricks!

EXTRA

SEITE 29

Glückskompaß
Mit tollen Gewinnen!

Seite 31

Donald Duck

Spaß muß sein! — Seite 36

Test
"Immer in letzter Minute" — Seite 46

Micky Maus

Der Mann aus dem Nichts — SEITE 47

Ente gut, alles gut...
Mit den aktuellen Disney-Neuigkeiten — Seite 54

Sammelkarten
NEUE SERIE

Tierkinder: Bobtail - **Die Schöne und das Biest:** Verzauberte Dinge - **Berühmte Detektive:** Emil und die Detektive - **Zirkusstars:** Pferde-Dressur

scan + edit: tommy5772

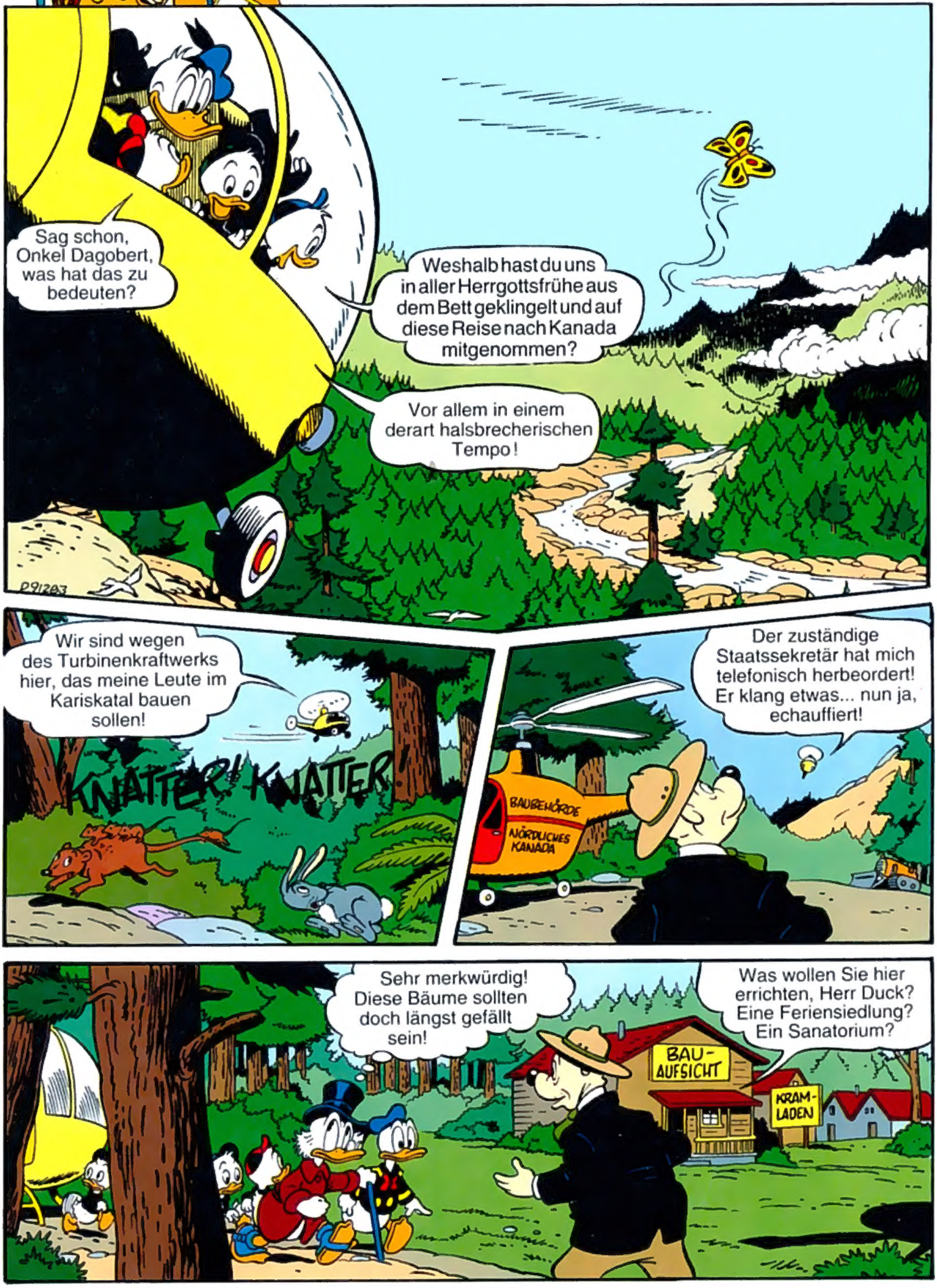
© The Walt Disney Company. Micky Maus wird verlegt in der Bundesrepublik Deutschland durch Ehapa Verlag GmbH, Im Riedenberg 54, W-7022 Leinfelden-Echterdingen 3; in Österreich durch Egmont Verlag Ges.m.b.H., Tivoligasse 52, A-1120 Wien, und in der Schweiz durch Egmont AG, Kempttalstr. 56, CH-8308 Illnau. Verantwortlicher Chefredakteur: Peter Schlecht. Redaktion: Cornelia Stahl. Anzeigenleitung Bundesrepublik Deutschland: Olaf Hansen, Ehapa Verlag. Anzeigenleitung Österreich: Sylvia Beinhart, Egmont Verlag; Anzeigenleitung Schweiz: Armin Kratohwil, Egmont AG. Druck:U.E. Sebald, Nürnberg, 1993.

Micky Maus wird auf Papier mit 70% Altpapieranteil gedruckt und ist damit umweltschonend.

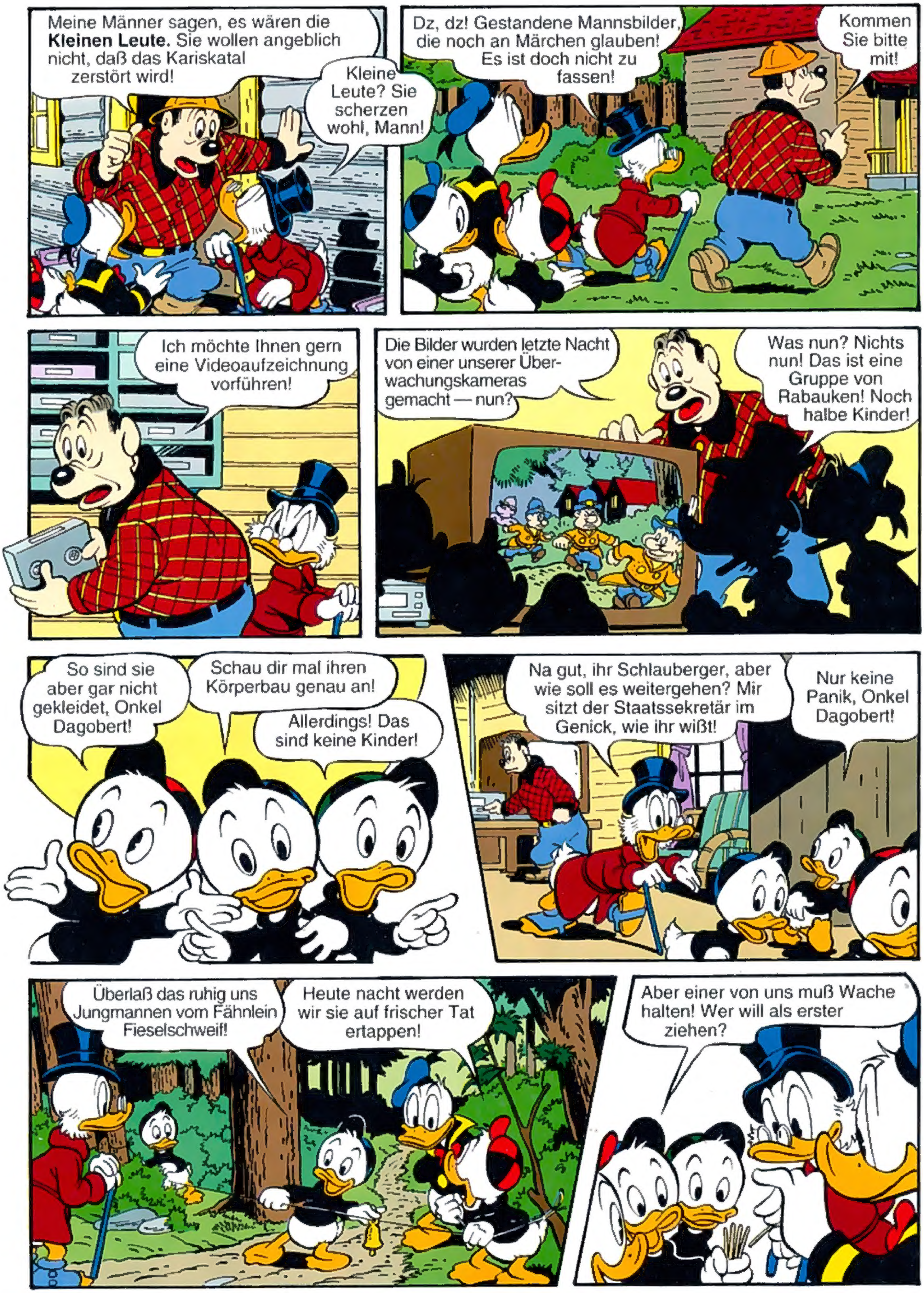
Walt Disneys

Dagobert Duck

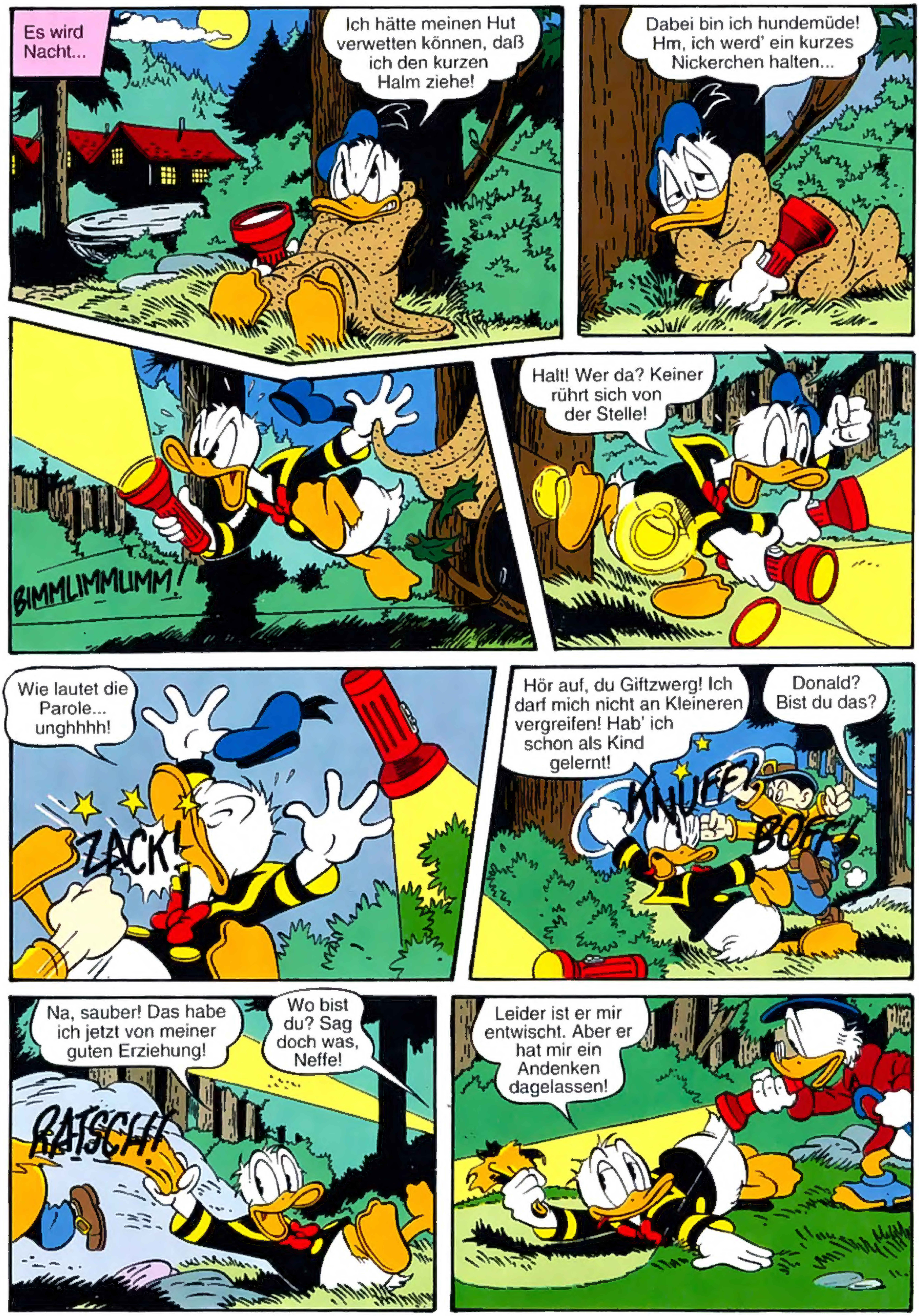
Das Volk der Zwiesel



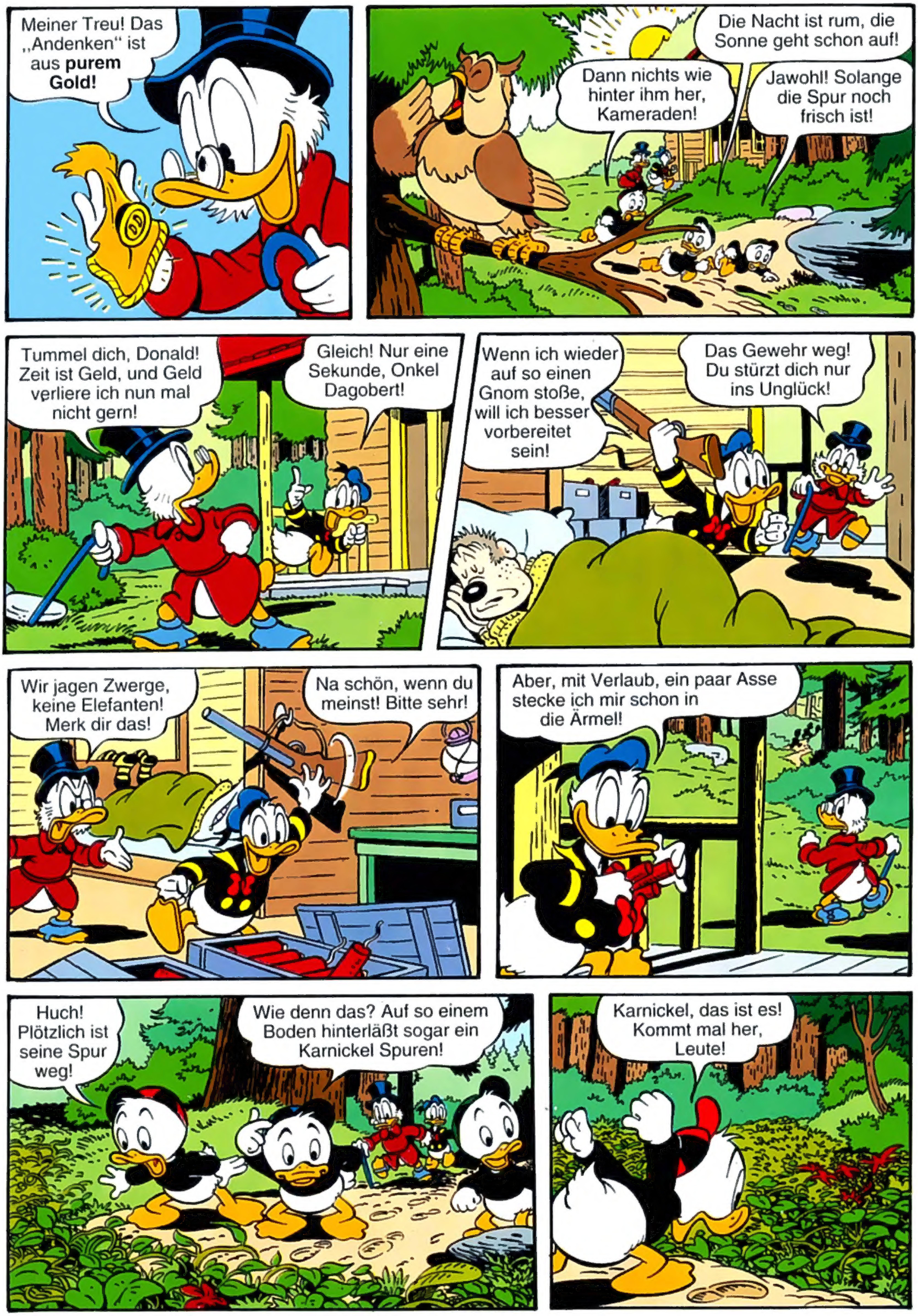
Redaktioneller Beilagenhinweis:
Einem Teil dieser Ausgabe liegt eine Beilage von Gruner & Jahr AG, Am Baumwall 11, 2000 Hamburg 11, bei.
Wir bitten unsere Leser um Beachtung.

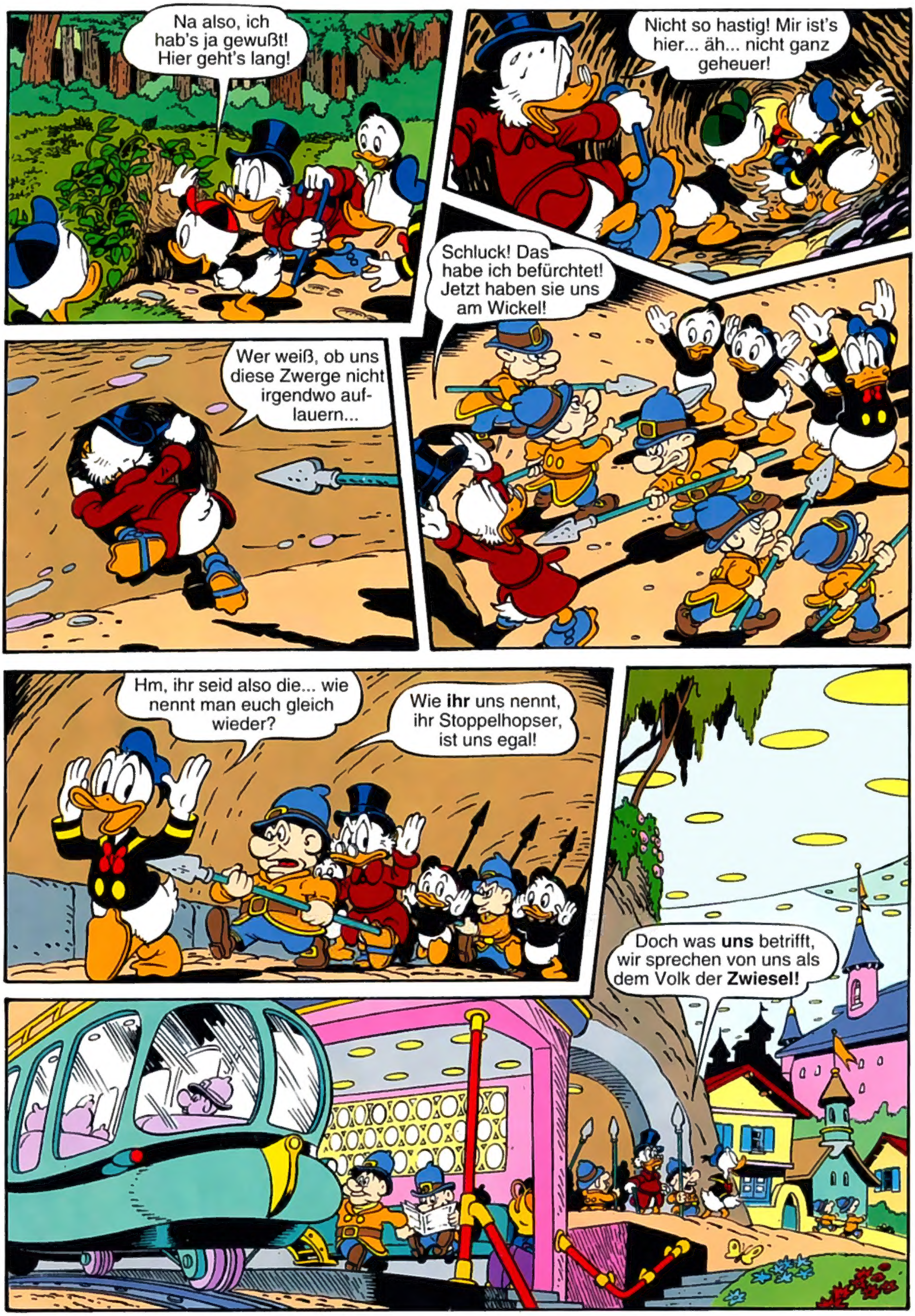


Meine Männer sagen, es wären die **Kleinen Leute.** Sie wollen angeblich nicht, daß das Kariskatal zerstört wird!
Kleine Leute? Sie scherzen wohl, Mann!
Dz, dz! Gestandene Mannsbilder, die noch an Märchen glauben! Es ist doch nicht zu fassen!
Kommen Sie bitte mit!
Ich möchte Ihnen gern eine Videoaufzeichnung vorführen!
Die Bilder wurden letzte Nacht von einer unserer Überwachungskameras gemacht — nun?
Was nun? Nichts nun! Das ist eine Gruppe von Rabauken! Noch halbe Kinder!
So sind sie aber gar nicht gekleidet, Onkel Dagobert!
Schau dir mal ihren Körperbau genau an!
Allerdings! Das sind keine Kinder!
Na gut, ihr Schlauberger, aber wie soll es weitergehen? Mir sitzt der Staatssekretär im Genick, wie ihr wißt!
Nur keine Panik, Onkel Dagobert!
Überlaß das ruhig uns Jungmannen vom Fähnlein Fieselschweif!
Heute nacht werden wir sie auf frischer Tat ertappen!
Aber einer von uns muß Wache halten! Wer will als erster ziehen?

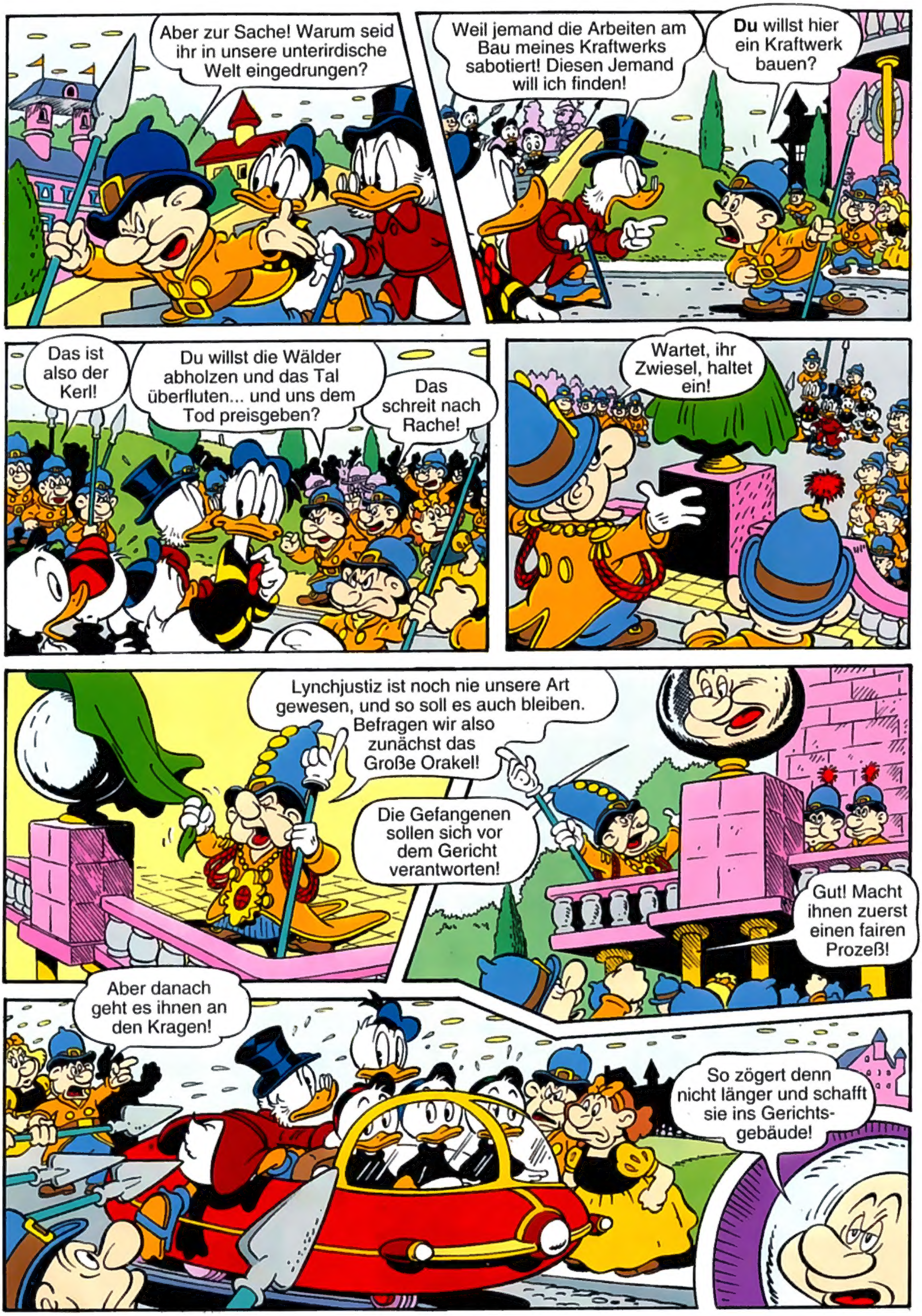


Es wird Nacht...
Ich hätte meinen Hut verwetten können, daß ich den kurzen Halm ziehe!
Dabei bin ich hundemüde! Hm, ich werd' ein kurzes Nickerchen halten...
BIMMLIMMUMM!
Halt! Wer da? Keiner rührt sich von der Stelle!
Wie lautet die Parole... unghhhh!
ZACK!
Hör auf, du Giftzwerg! Ich darf mich nicht an Kleineren vergreifen! Hab' ich schon als Kind gelernt!
Donald? Bist du das?
KNUFF
BOFF!
Na, sauber! Das habe ich jetzt von meiner guten Erziehung!
Wo bist du? Sag doch was, Neffe!
RATSCH!
Leider ist er mir entwischt. Aber er hat mir ein Andenken dagelassen!

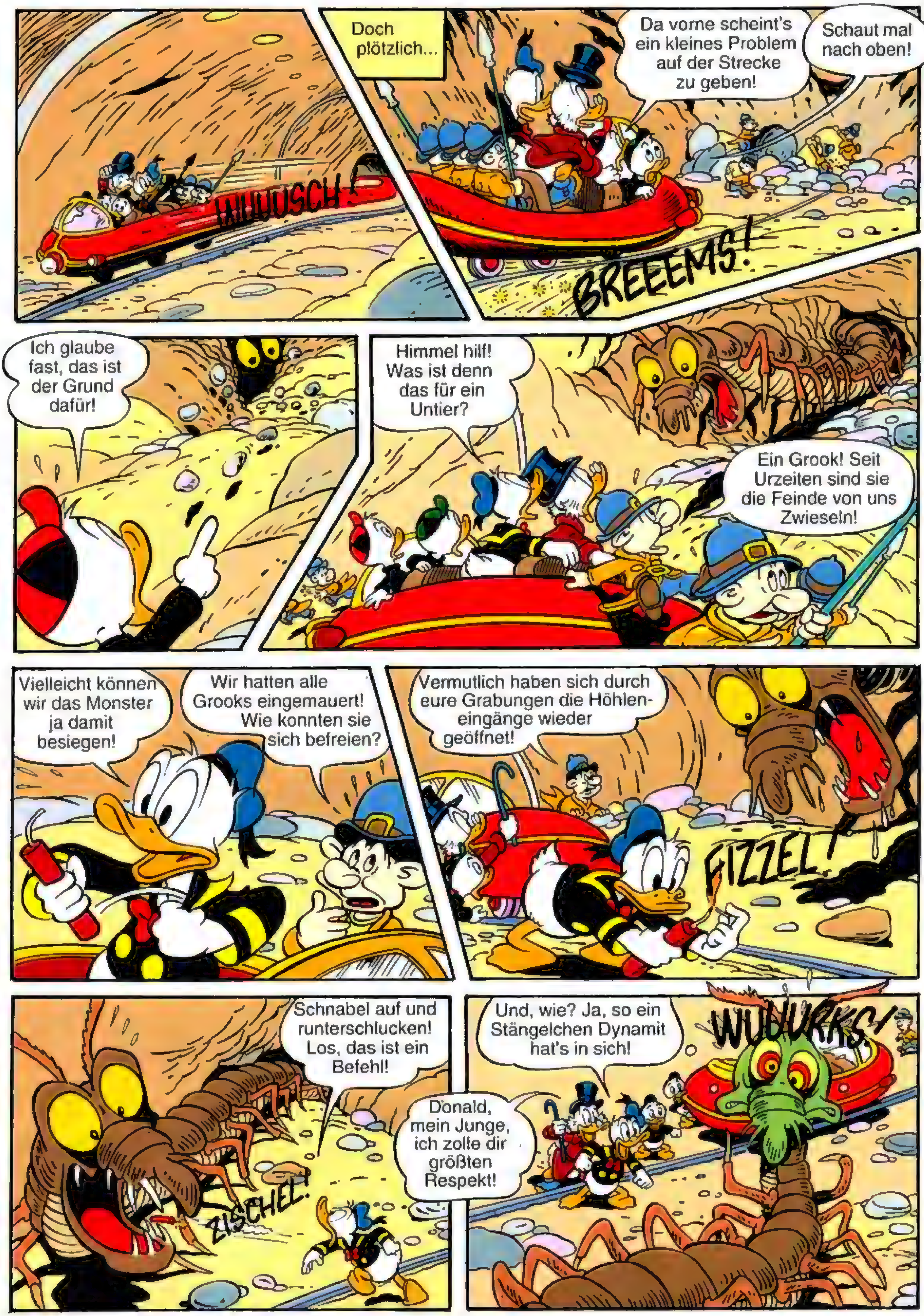

Meiner Treu! Das „Andenken" ist aus **purem Gold!**
Die Nacht ist rum, die Sonne geht schon auf!
Dann nichts wie hinter ihm her, Kameraden!
Jawohl! Solange die Spur noch frisch ist!
Tummel dich, Donald! Zeit ist Geld, und Geld verliere ich nun mal nicht gern!
Gleich! Nur eine Sekunde, Onkel Dagobert!
Wenn ich wieder auf so einen Gnom stoße, will ich besser vorbereitet sein!
Das Gewehr weg! Du stürzt dich nur ins Unglück!
Wir jagen Zwerge, keine Elefanten! Merk dir das!
Na schön, wenn du meinst! Bitte sehr!
Aber, mit Verlaub, ein paar Asse stecke ich mir schon in die Ärmel!
Huch! Plötzlich ist seine Spur weg!
Wie denn das? Auf so einem Boden hinterläßt sogar ein Karnickel Spuren!
Karnickel, das ist es! Kommt mal her, Leute!



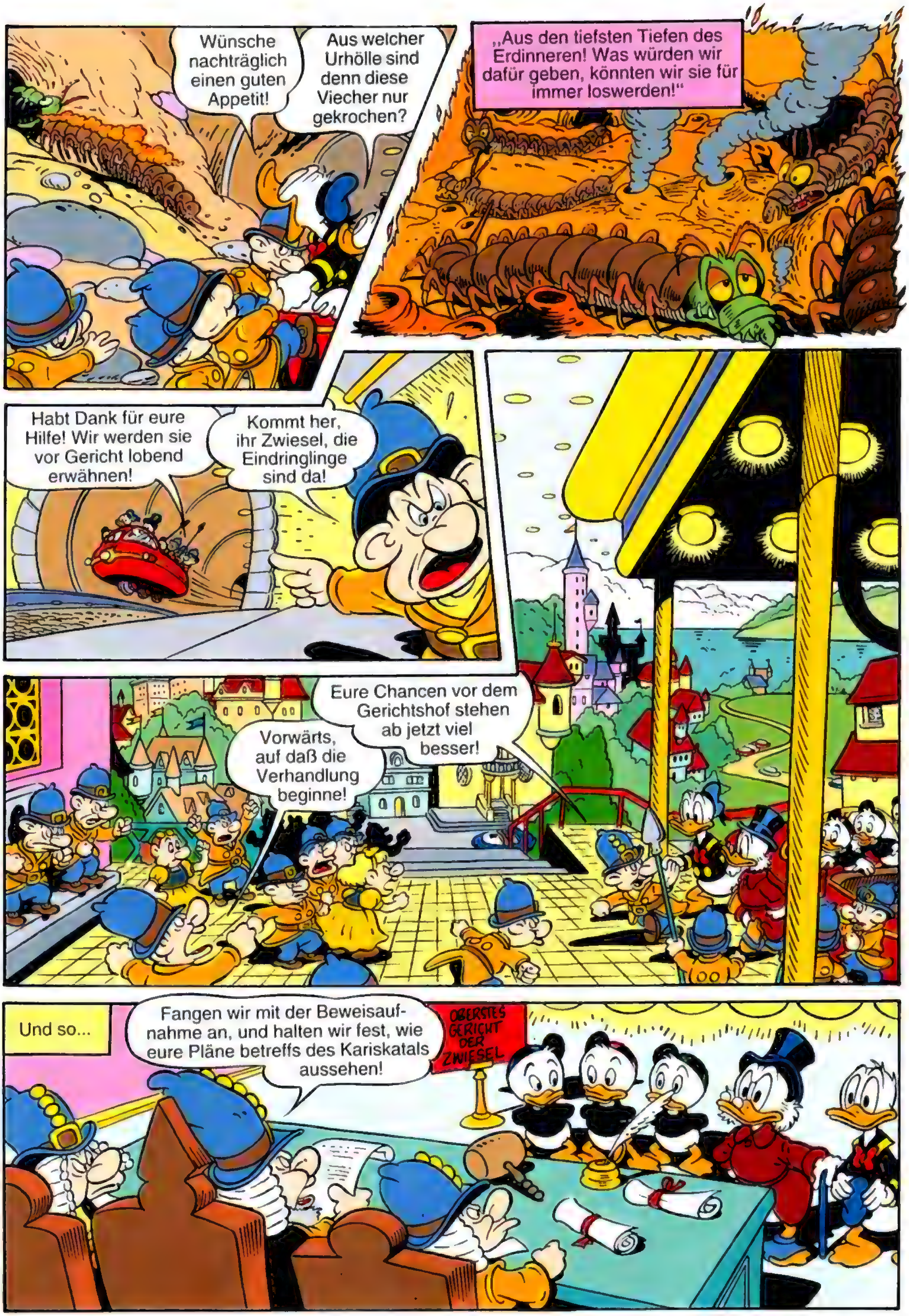
Na also, ich hab's ja gewußt! Hier geht's lang!
Nicht so hastig! Mir ist's hier... äh... nicht ganz geheuer!
Wer weiß, ob uns diese Zwerge nicht irgendwo auflauern...
Schluck! Das habe ich befürchtet! Jetzt haben sie uns am Wickel!
Hm, ihr seid also die... wie nennt man euch gleich wieder?
Wie **ihr** uns nennt, ihr Stoppelhopser, ist uns egal!
Doch was **uns** betrifft, wir sprechen von uns als dem Volk der **Zwiesel!**



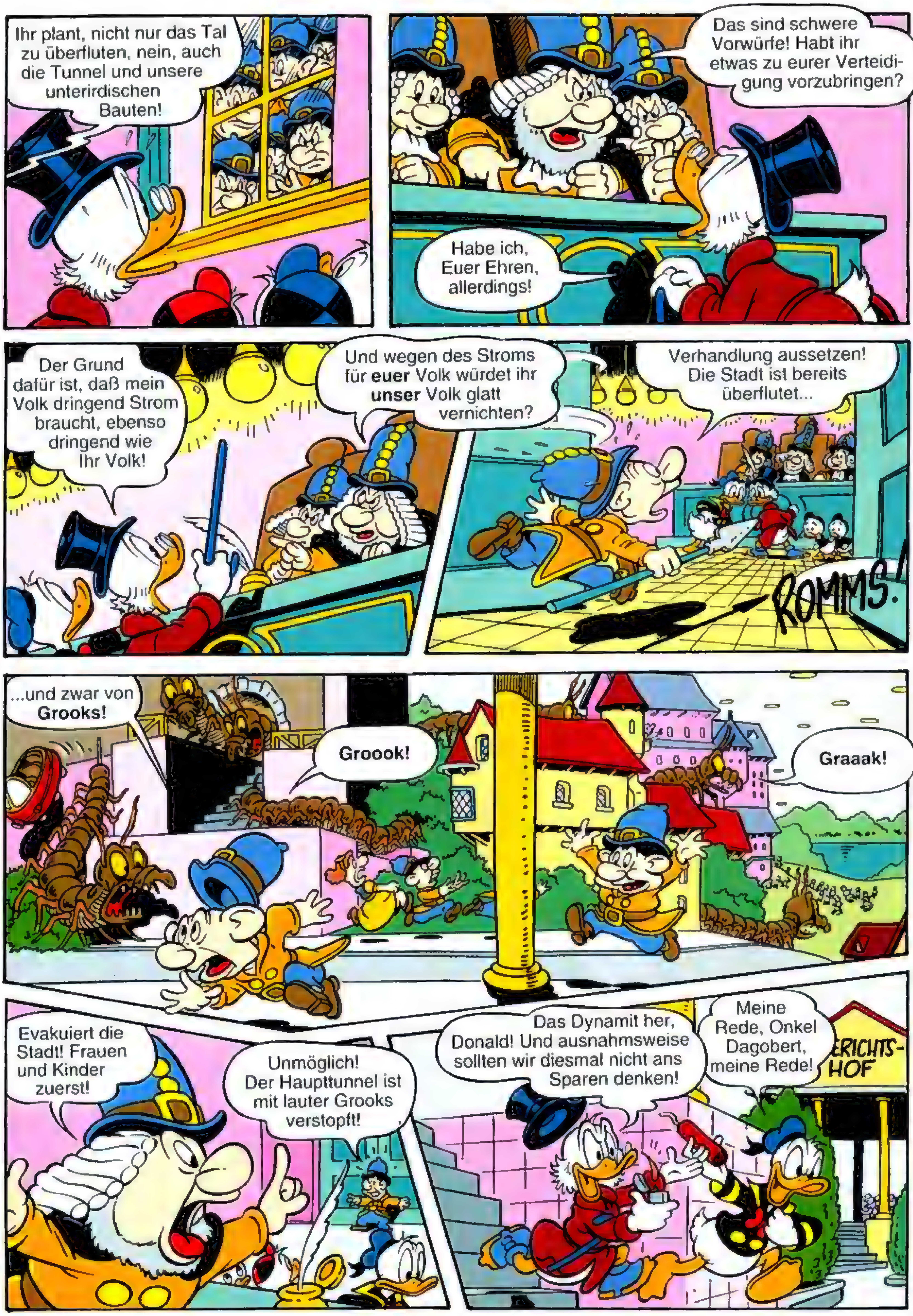
Aber zur Sache! Warum seid ihr in unsere unterirdische Welt eingedrungen?
Weil jemand die Arbeiten am Bau meines Kraftwerks sabotiert! Diesen Jemand will ich finden!
Du willst hier ein Kraftwerk bauen?
Das ist also der Kerl!
Du willst die Wälder abholzen und das Tal überfluten... und uns dem Tod preisgeben?
Das schreit nach Rache!
Wartet, ihr Zwiesel, haltet ein!
Lynchjustiz ist noch nie unsere Art gewesen, und so soll es auch bleiben.
Befragen wir also zunächst das Große Orakel!
Die Gefangenen sollen sich vor dem Gericht verantworten!
Gut! Macht ihnen zuerst einen fairen Prozeß!
Aber danach geht es ihnen an den Kragen!
So zögert denn nicht länger und schafft sie ins Gerichtsgebäude!



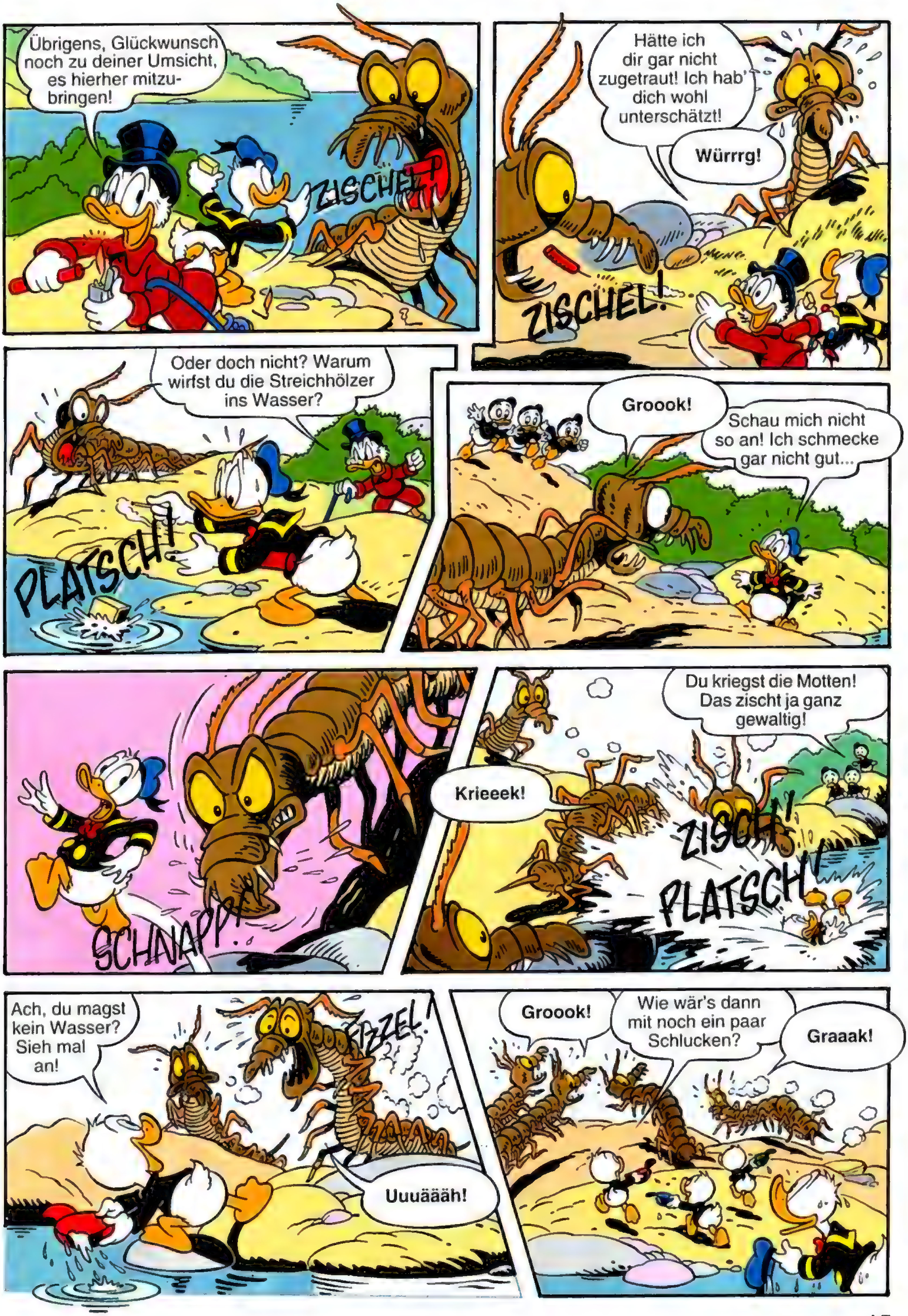
WHUUSCH!
Doch plötzlich...
Da vorne scheint's ein kleines Problem auf der Strecke zu geben!
Schaut mal nach oben!
BREEEMS!
Ich glaube fast, das ist der Grund dafür!
Himmel hilf! Was ist denn das für ein Untier?
Ein Grook! Seit Urzeiten sind sie die Feinde von uns Zwieseln!
Vielleicht können wir das Monster ja damit besiegen!
Wir hatten alle Grooks eingemauert! Wie konnten sie sich befreien?
Vermutlich haben sich durch eure Grabungen die Höhleneingänge wieder geöffnet!
FIZZEL!
Schnabel auf und runterschlucken! Los, das ist ein Befehl!
ZISCHEL!
Und, wie? Ja, so ein Stängelchen Dynamit hat's in sich!
WUUURKS!
Donald, mein Junge, ich zolle dir größten Respekt!

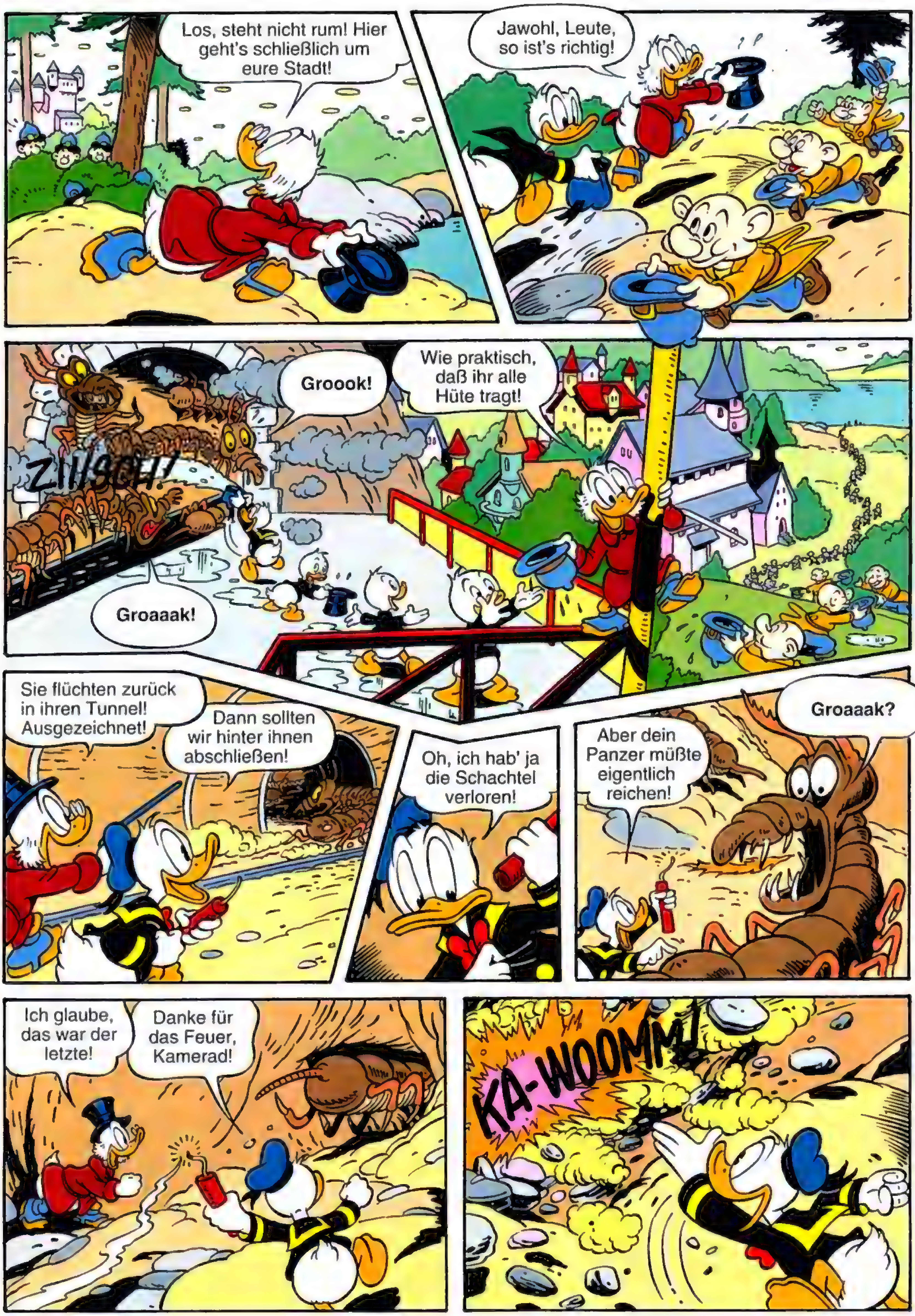

Wünsche nachträglich einen guten Appetit!
Aus welcher Urhölle sind denn diese Viecher nur gekrochen?
„Aus den tiefsten Tiefen des Erdinneren! Was würden wir dafür geben, könnten wir sie für immer loswerden!“
Habt Dank für eure Hilfe! Wir werden sie vor Gericht lobend erwähnen!
Kommt her, ihr Zwiesel, die Eindringlinge sind da!
Eure Chancen vor dem Gerichtshof stehen ab jetzt viel besser!
Vorwärts, auf daß die Verhandlung beginne!
Und so...
Fangen wir mit der Beweisaufnahme an, und halten wir fest, wie eure Pläne betreffs des Kariskatals aussehen!
OBERSTES GERICHT DER ZWIESEL

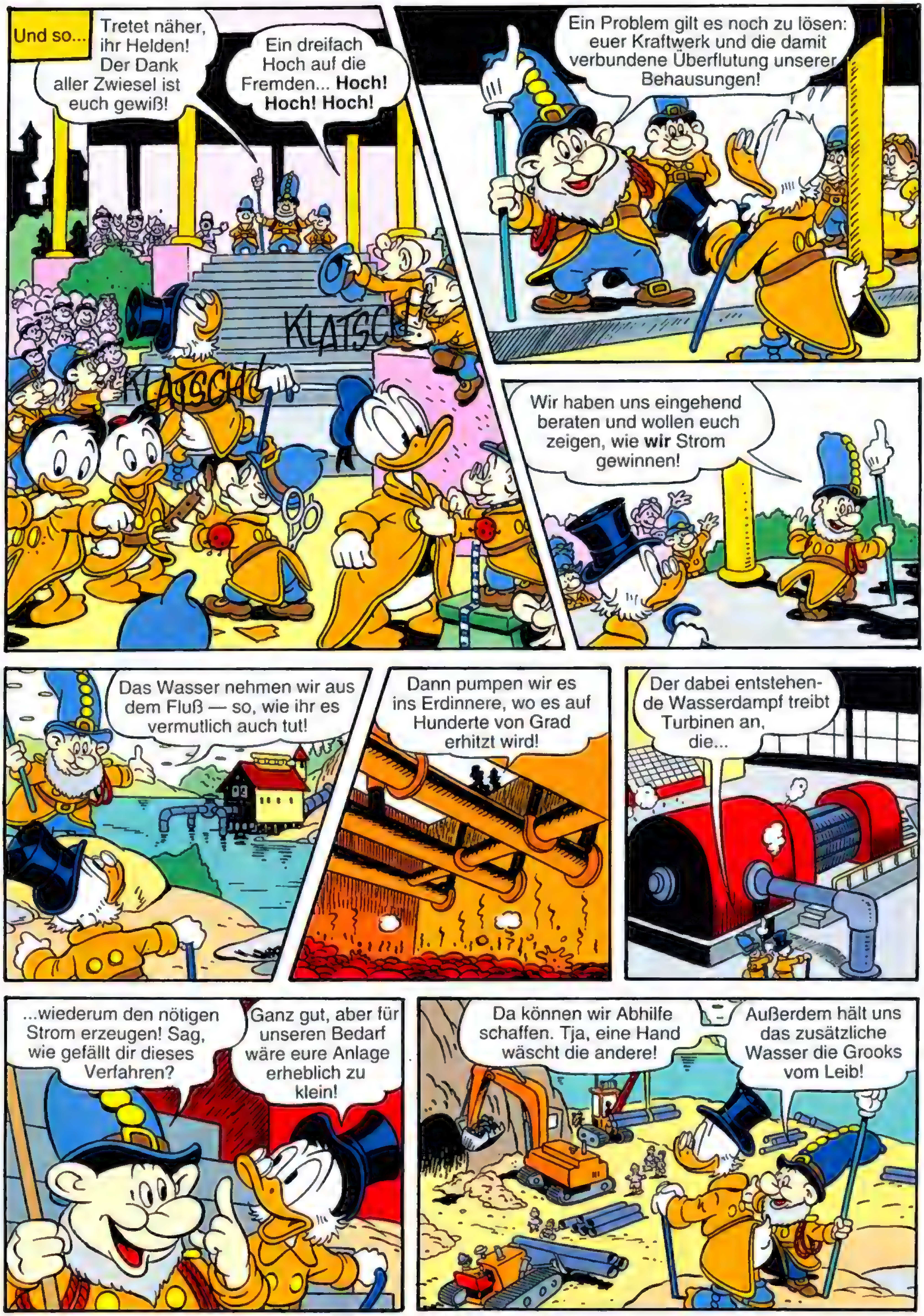
„Haltet den Dieb!“
6398 Polizei Hauptquartier
POLICE
6430 Polizei-Spezialeinsatzwagen
POLICE
6539 Go-Kart-Cente
030-19866
Immer das Neueste! Jetzt am Telefon!
Von, mit und über LEGO® Spielzeug!
HOTLINE
Neu
LEGO SYSTEM
© 1993 LEGO GmbH

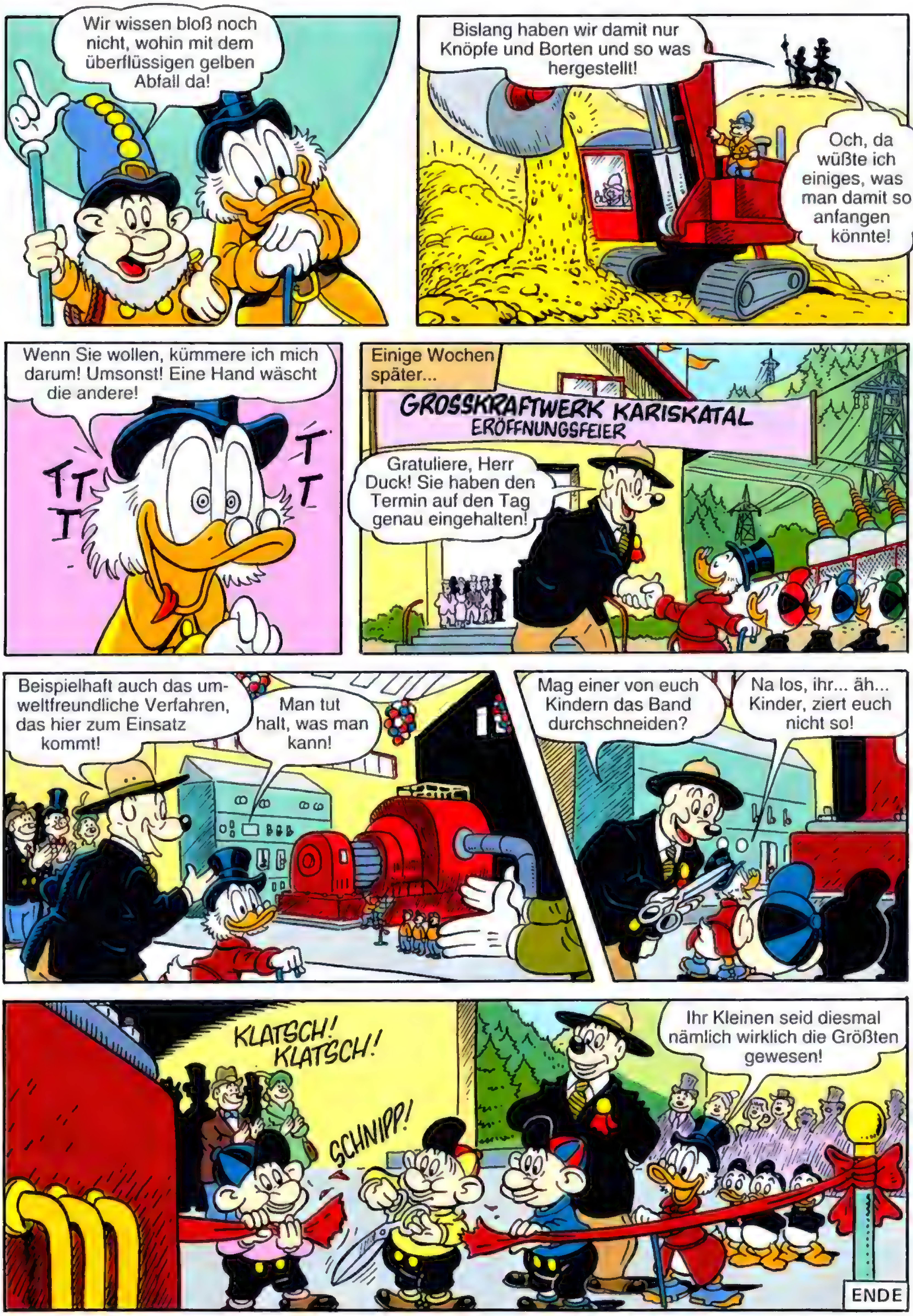


Ihr plant, nicht nur das Tal zu überfluten, nein, auch die Tunnel und unsere unterirdischen Bauten!
Das sind schwere Vorwürfe! Habt ihr etwas zu eurer Verteidigung vorzubringen?
Habe ich, Euer Ehren, allerdings!
Der Grund dafür ist, daß mein Volk dringend Strom braucht, ebenso dringend wie Ihr Volk!
Und wegen des Stroms für **euer** Volk würdet ihr **unser** Volk glatt vernichten?
Verhandlung aussetzen! Die Stadt ist bereits überflutet...
ROMMS!
...und zwar von **Grooks!**
Groook!
Graaak!
Evakuiert die Stadt! Frauen und Kinder zuerst!
Unmöglich! Der Haupttunnel ist mit lauter Grooks verstopft!
Das Dynamit her, Donald! Und ausnahmsweise sollten wir diesmal nicht ans Sparen denken!
Meine Rede, Onkel Dagobert, meine Rede!
ERICHTS-HOF


Übrigens, Glückwunsch noch zu deiner Umsicht, es hierher mitzu-bringen!
ZISCHEL!
Hätte ich dir gar nicht zugetraut! Ich hab' dich wohl unterschätzt!
Würrrg!
ZISCHEL!
Oder doch nicht? Warum wirfst du die Streichhölzer ins Wasser?
PLATSCH!
Groook!
Schau mich nicht so an! Ich schmecke gar nicht gut...
SCHNAPP!
Du kriegst die Motten! Das zischt ja ganz gewaltig!
Krieeek!
ZISCH!
PLATSCH!
Ach, du magst kein Wasser? Sieh mal an!
FIZZEL!
Uuuääääh!
Groook!
Wie wär's dann mit noch ein paar Schlucken?
Graaak!


Los, steht nicht rum! Hier geht's schließlich um eure Stadt!
Jawohl, Leute, so ist's richtig!
ZIIISCH!
Groook!
Wie praktisch, daß ihr alle Hüte tragt!
Groaaak!
Sie flüchten zurück in ihren Tunnel! Ausgezeichnet!
Dann sollten wir hinter ihnen abschließen!
Oh, ich hab' ja die Schachtel verloren!
Aber dein Panzer müßte eigentlich reichen!
Groaaak?
Ich glaube, das war der letzte!
Danke für das Feuer, Kamerad!
KA-WOOMM!


Und so...
Tretet näher, ihr Helden! Der Dank aller Zwiesel ist euch gewiß!
Ein dreifach Hoch auf die Fremden... **Hoch! Hoch! Hoch!**
KLATSCH
KLATSCH!
Ein Problem gilt es noch zu lösen: euer Kraftwerk und die damit verbundene Überflutung unserer Behausungen!
Wir haben uns eingehend beraten und wollen euch zeigen, wie **wir** Strom gewinnen!
Das Wasser nehmen wir aus dem Fluß — so, wie ihr es vermutlich auch tut!
Dann pumpen wir es ins Erdinnere, wo es auf Hunderte von Grad erhitzt wird!
Der dabei entstehende Wasserdampf treibt Turbinen an, die...
...wiederum den nötigen Strom erzeugen! Sag, wie gefällt dir dieses Verfahren?
Ganz gut, aber für unseren Bedarf wäre eure Anlage erheblich zu klein!
Da können wir Abhilfe schaffen. Tja, eine Hand wäscht die andere!
Außerdem hält uns das zusätzliche Wasser die Grooks vom Leib!



Wir wissen bloß noch nicht, wohin mit dem überflüssigen gelben Abfall da!
Bislang haben wir damit nur Knöpfe und Borten und so was hergestellt!
Och, da wüßte ich einiges, was man damit so anfangen könnte!
Wenn Sie wollen, kümmere ich mich darum! Umsonst! Eine Hand wäscht die andere!
Einige Wochen später...
GROSSKRAFTWERK KARISKATAL
ERÖFFNUNGSFEIER
Gratuliere, Herr Duck! Sie haben den Termin auf den Tag genau eingehalten!
Beispielhaft auch das umweltfreundliche Verfahren, das hier zum Einsatz kommt!
Man tut halt, was man kann!
Mag einer von euch Kindern das Band durchschneiden?
Na los, ihr... äh... Kinder, ziert euch nicht so!
KLATSCH! KLATSCH!
SCHNIPP!
Ihr Kleinen seid diesmal nämlich wirklich die Größten gewesen!
ENDE

Entdeckt mit mir 3 tolle Schätze!
Hallo, Kinder! Ich bin der kleine Pirat von der SCHATZINSEL! Ich segle von einem Abenteuer zum anderen und erlebe viele Überraschungen. Willst Du mit mir auf die Schatzsuche gehen? Wir werden spannende Bücher, lustige Videos und tolle Musikcassetten finden – such Dir jetzt 3 davon aus! Als Mitglied der SCHATZINSEL wirst Du noch viel mehr entdecken!
Das große Barbie-Kochbuch 05835 4
Kinderlexikon 07666 1
Jedes Buch nur 3,- DM
Dinosaurier Bastelbuch 04948 6
Toll geschminkt in 5 Minuten 07657 0
Geschenkeset mit Mundharmonika 05316 5
Mein bunter Tieratlas 07663 8
Peter Pan und Wendy 08830 2
Zauberset 07667 9
Sauri 7 + 8 2 MC 74286 6
Lauter lustige Tiergeschichten 2 MC 74287 4
Cinderella/Basil 2 MC 74291 6
Die Schöne und das Biest 2 MC 74289 0
Michel/Ronja Räubertochter 2 MC 74281 7
Jede Cassette nur 3,- DM
Ministars '92 MC 74282 5
Benjamin Blümchen MC 74284 1
Rolfs neue Schulweg-Hitparade MC 74290 8
Aufruhr im Zauberwald 90637 0
Babar-The Movie 90633 9
Basil 90635 4
Benjamin Blümchen als Ritter 90634 7
Aschenputtel 90630 5
Feivel der Mauswanderer 90631 3
Jedes Video nur 9,- DM
Peterchens Mondfahrt 90636 2
Die Polar-Bären 90638 8
GRATIS!
Unser Dankeschön-Geschenk für Euer Interesse: Der Piraten-Papagei, den Ihr in jedem Fall behalten könnt, auch wenn Ihr letztendlich von den vielen Vorteilen der SCHATZINSEL nicht überzeugt seid.
MEIN SCHATZINSEL-ANTRAG
Ja, ich will mit dem kleinen Piraten viele tolle Schätze entdecken! Prima, ab jetzt nutze ich die vielen Vorteile der SCHATZINSEL. Als erstes schickt mir bitte folgende 3 „Schätze":
1.
2.
3.
Bitte hier Bestellnummern eintragen.
2690/969
Name des Kindes
Geburtsdatum
Name des Erziehungsberechtigten
Vorname
Straße/Nr.
W/O PLZ
Ort
Tel.-Nr. (Für Rückfragen und Informationen)
Geburtsdatum
Mein Antrag auf Mitgliedschaft: Ab sofort wird mein Kind Pirat auf der Schatzinsel. 4x im Jahr erhalten wir kostenlos das bunte Schatzinsel-Magazin und den großen CLUB-Katalog mit vielen kindgerechten Angeboten. Wir können daraus bestellen, was uns gefällt. Einzige Bedingung: Um die günstigen Preise aufrecht erhalten zu können, bestellen wir mindestens 1 Artikel pro Quartal aus dem Schatzinsel-Magazin oder dem großen Club-Katalog. Wenn wir uns einmal nicht entscheiden können, erhalten wir die vom Elternbeirat ausgewählte besondere Buchempfehlung. Dies ist ein tolles Buch, das uns automatisch zugeschickt wird. Mitglied in der Schatzinsel sind wir erst einmal 2 Jahre – dann immer ein Jahr länger, wenn wir nicht 3 Monate vor Ablauf des jeweiligen Mitgliedsjahres schriftlich kündigen. Gefällt uns die erste Lieferung nicht, schicken wir diese innerhalb von 10 Tagen zurück. Damit ist für uns alles erledigt.
Datum
Unterschrift des Erziehungsberechtigten
Lieferung gegen Rechnung
Scheck liegt bei
SCHATZINSEL
Schatzinsel, R. Mohn GmbH, Postfach 88 88, W-4830 Gütersloh 100

WITZE, TIPS + TRICKS

Witz der Woche

Der Fuchs hat ein paar Hühner gestohlen. „Siehst du, Elli", sagt die Mutter, „die waren ungezogen, und da hat der Fuchs sie gefressen." – „Ja, und wenn sie brav geblieben wären, dann hätten wir sie gegessen!"

Helen Issler
7445 Bempflingen 2

Vorsicht, Ohrfeigen! MICKY MAUS präsentiert den: **Streich der Woche!**

Wecker-Orgie

Je mehr Wecker, um so besser! – heißt die Parole bei diesem Streich. Verteile die (möglichst zahlreichen) Wecker unauffällig an den verschiedensten Stellen im Schlafzimmer deines Opfers (natürlich darf man sie nicht sehen). Stelle sie so, daß sie allesamt frühmorgens losrattern – einer nach dem anderen, in gleichmäßigen Abständen...

Weißt du, wie...

...du deinen Arm wachsen läßt?

Du brauchst dazu nur ein Kleidungsstück mit langen, weiten Ärmeln (und natürlich einen Arm). Presse deinen linken Arm an deinen Körper – so fest, daß der Ärmel nicht mehr verrutschen kann. Wenn du jetzt ein paarmal kräftig mit der rechten Hand an der linken ziehst, rutscht der linke Ärmel stückchenweise zurück. Das Ganze sieht aber so aus, als würde dein Arm lang und länger.

Der Chemielehrer fragt Max: „Was passiert, wenn man Silber draußen liegen läßt?" – „Es wird geklaut, Herr Lehrer."
Andreas Donath
4133 Neukirchen-Vluyn

TRICK 17

Köpfchen muß man haben!

Auf dem Tisch steht eine Untertasse. Auf der Untertasse liegen ein paar Münzen. Über die Münzen ist ein Glas gestülpt.

Aufgabe: Die ganze Geschichte so umdrehen, daß das Glas richtig herum steht. Aber: Es darf nur **eine** Hand verwendet werden. Und: Die Münzen müssen die ganze Zeit im Glas bleiben.

Wie's geht? Kopf nach vorne beugen und gegen das Glas drücken. Dann die Untertasse in die Hand nehmen und... Goofy zeigt, wie man's macht. Tja, Köpfchen muß man haben!

Na so was!

Reinleger mit Münzen

Lege zwei Münzen auf den Tisch, ein bißchen voneinander entfernt. Lege eine dritte Münze dazwischen – aber nicht genau in die Mitte. Welche beiden Münzen liegen am weitesten auseinander – das soll dein Publikum sagen.

Die Antwort ist simpel: Natürlich die beiden äußeren Münzen, die du zuerst hingelegt hast. Doch darauf kommt fast keiner!

Tip der Woche

Unsere neun Planeten

Mit folgendem kleinen Spruch merkst du dir die Entfernung, in der die neun Planeten unseres Sonnensystems um die Sonne kreisen:

Mein Vater erklärt mir jeden Sonntag unsere neun Planeten.

Diese Anfangsbuchstaben der Wörter dieses Satzes sind nämlich die Anfangsbuchstaben der Planeten in der richtigen Reihenfolge von der Sonne aus:
Merkur – Venus – Erde – Mars – Jupiter – Saturn – Uranus – Neptun – Pluto

Klein Sissi kommt zu Klein Eva: „Kommst du mit ins Schwimmbad?" „Darf nicht." – „Warum?" „Hab' meinen Bikini falsch getragen." „Wie denn bloß?" – „In der Hand."
Christian Waiß, 7434 Riederich

„Herr Ober, von diesem schmutzigen Tischtuch möchte ich aber nicht essen!" – „Keine Bange, mein Herr, Sie bekommen noch einen Teller."
Johanna Külper, 2852 Bederkesa

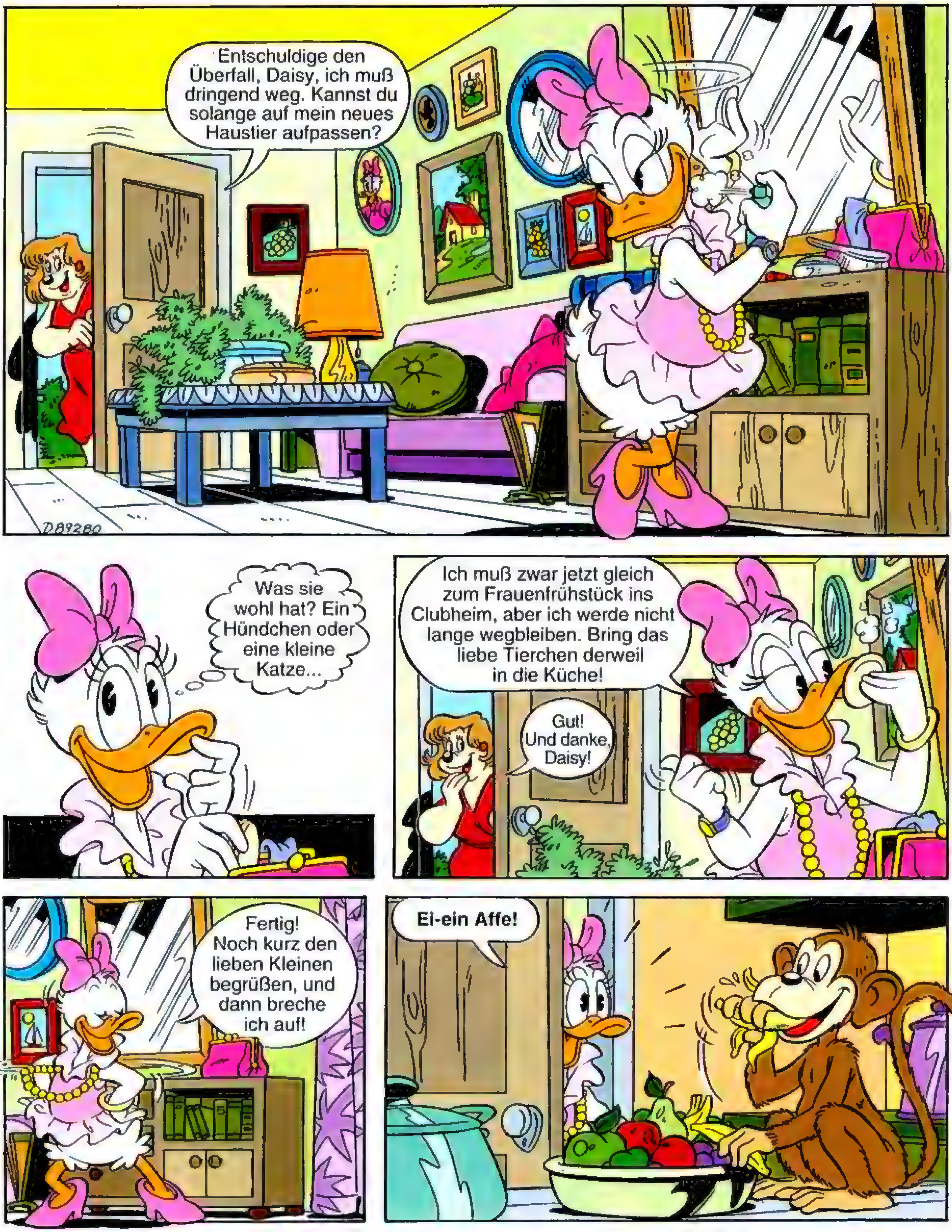
„Du hast von deinem Klassenkameraden abgeschrieben!" – „Wie kommen Sie darauf?" – „Ganz einfach, dein Nachbar schrieb als Antwort auf die Frage: „Ich weiß nicht..." und du schriebst: „Ich auch nicht...""
Frank Wagner, 3103 Bergen 1

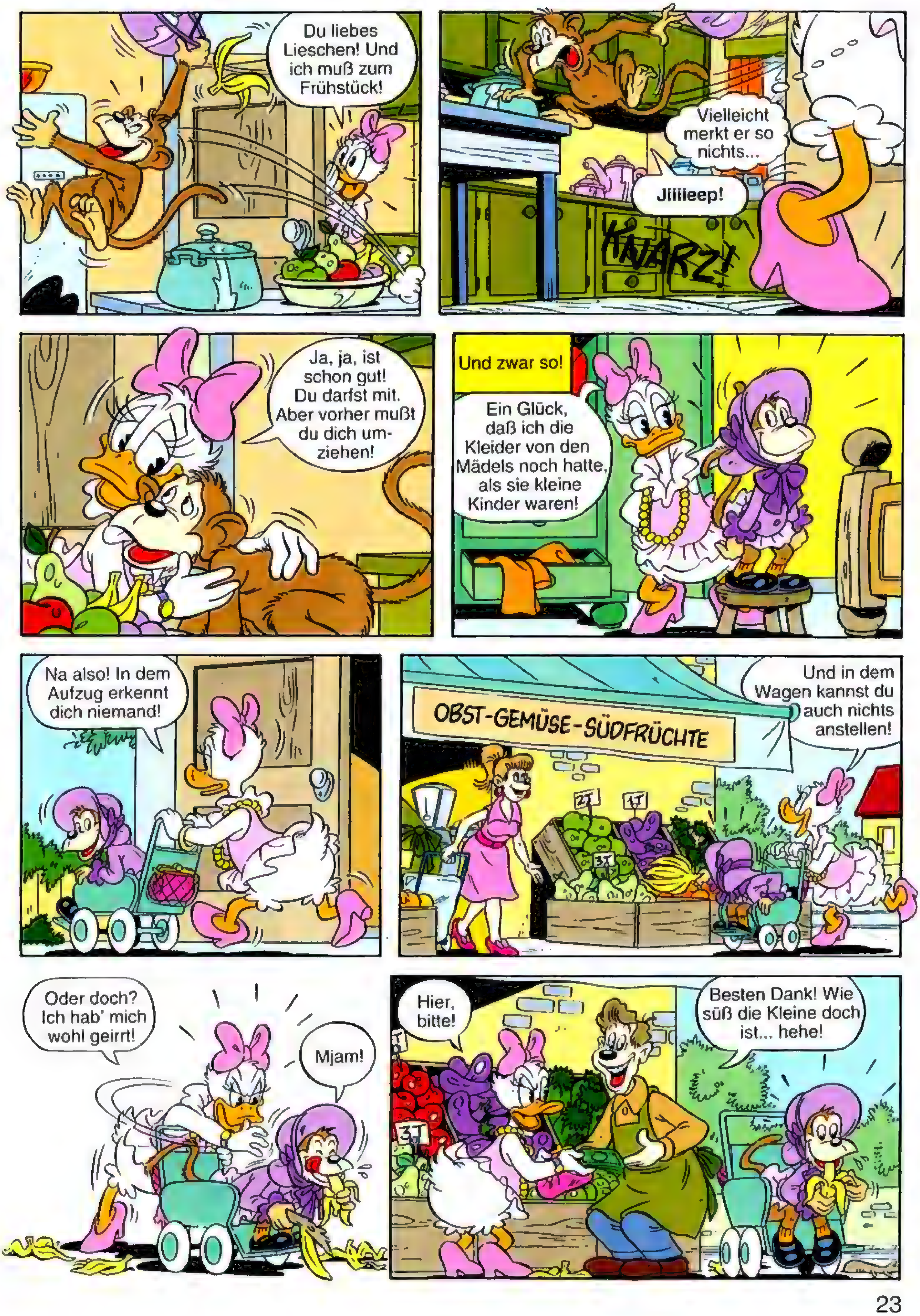
Dick und Doof hatten Hunger. Doof wartete draußen und Dick ging in die Bäckerei. Dick sagte zum Verkäufer: „Ich möchte ein halbes Brötchen." Darauf der Bäcker: „Sind Sie doof?" – „Nein, Dick."
Katrin Klingler
6108 Weiterstadt 2

Treffen sich Max und Felix. Felix hat ein neues Rad. Max fragt: „Na, wie geht dein neues Rad?" „Es geht nicht, es fährt!" „Na gut, wie fährt es denn?" – „Och, es geht."
Anja Schwarz
4010 Hilden

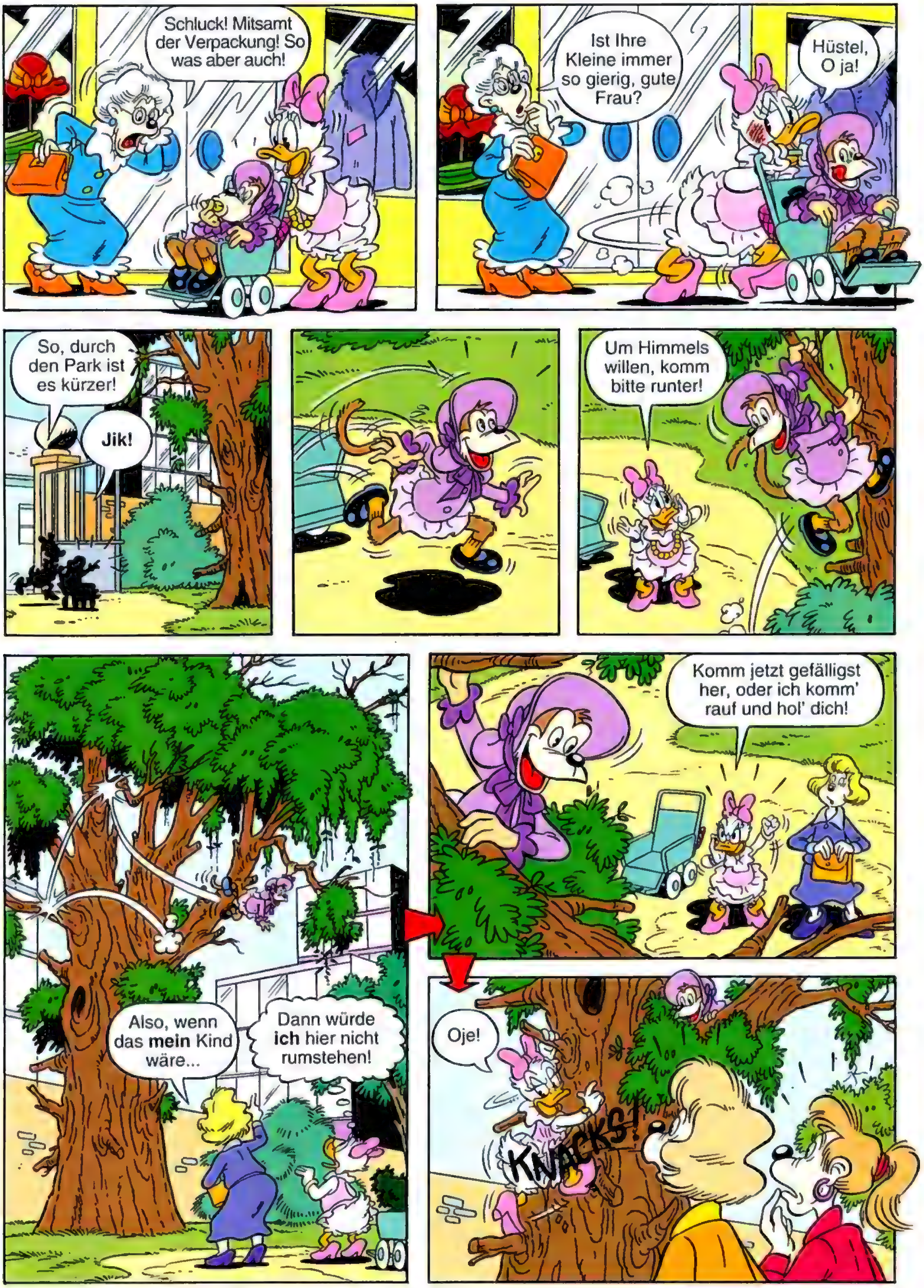
Walt Disney's DAISY DUCK

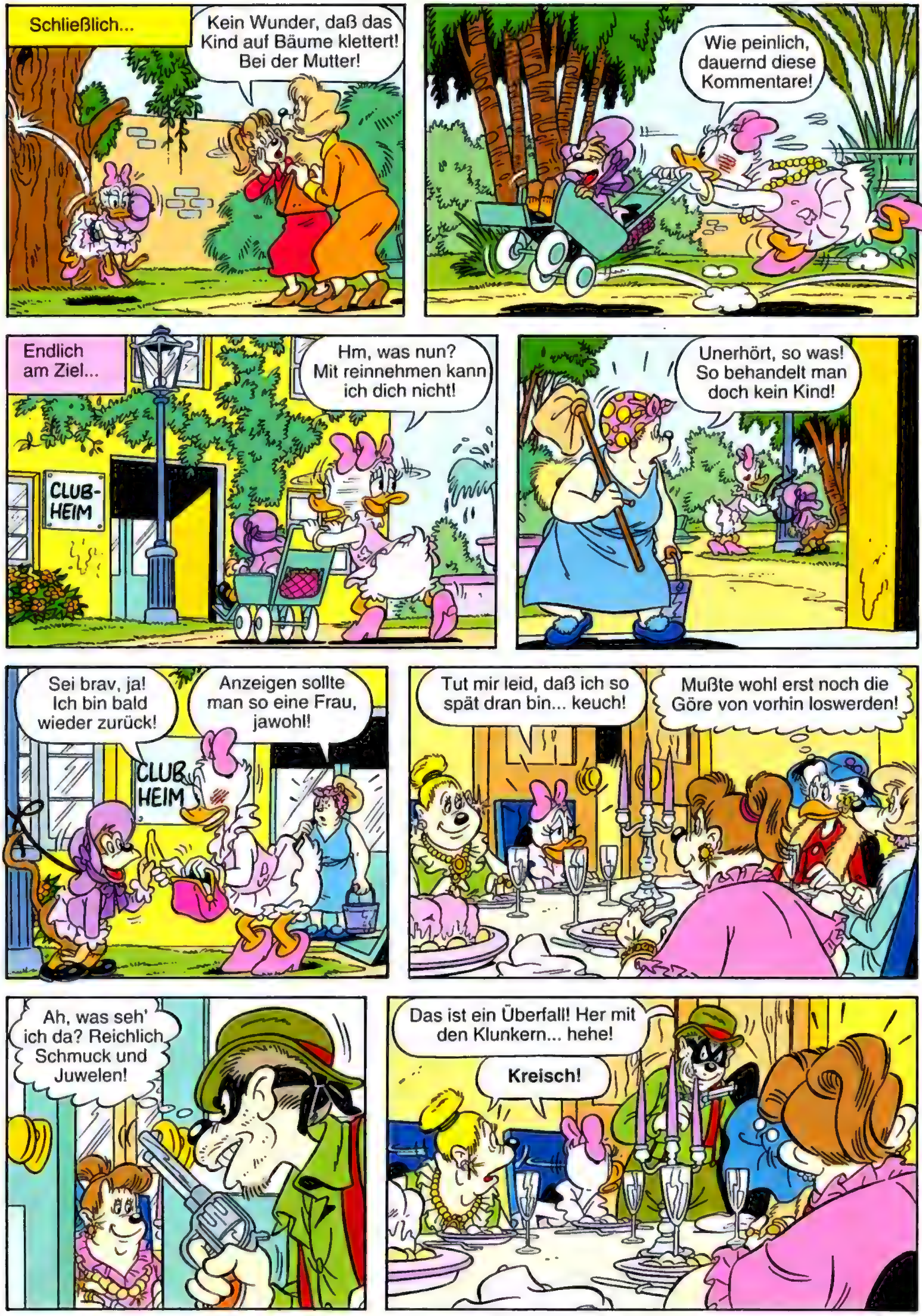
So was Affiges!

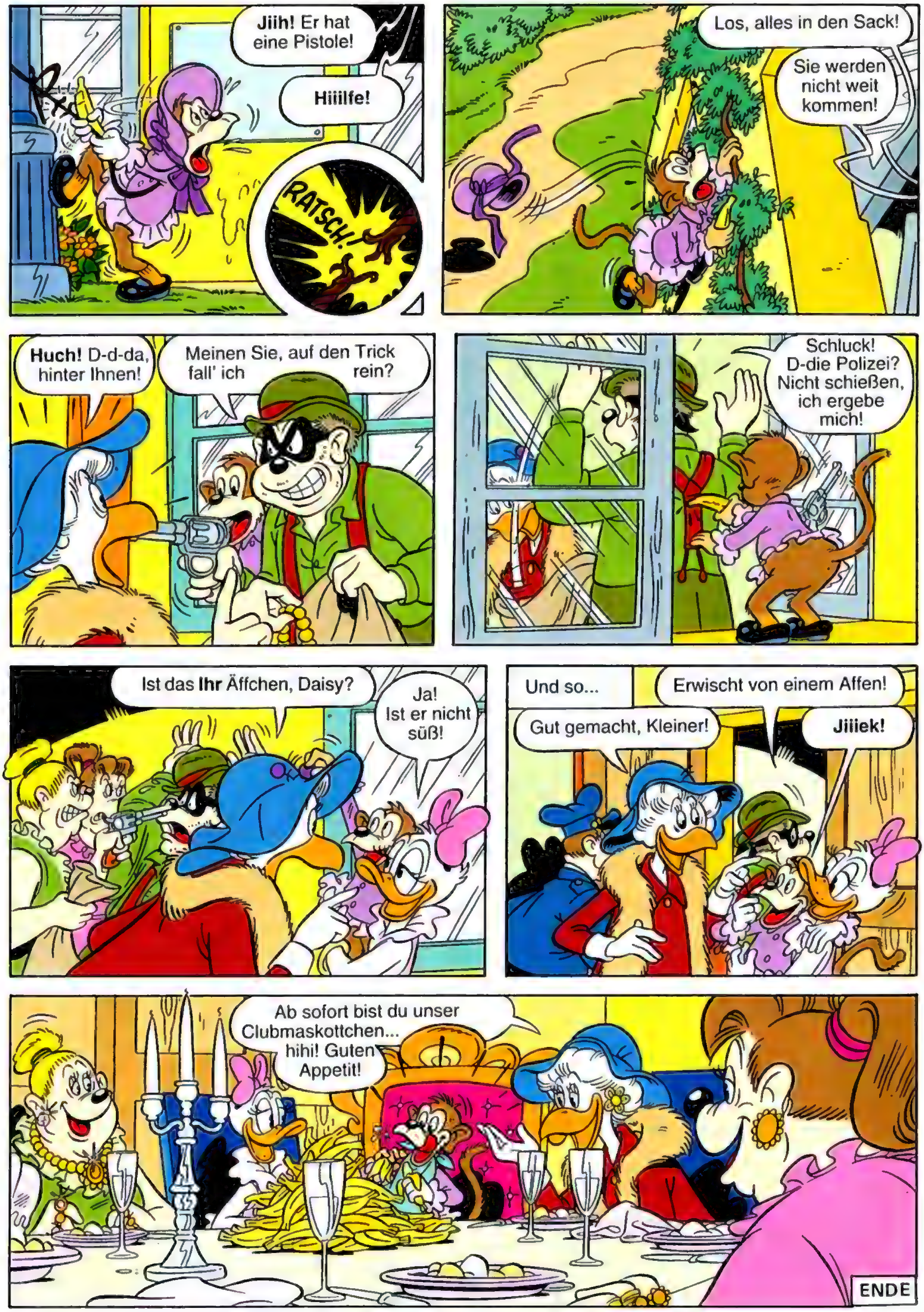



Du liebes Lieschen! Und ich muß zum Frühstück!
Vielleicht merkt er so nichts...
Jiiiieep!
KNARZ!
Ja, ja, ist schon gut! Du darfst mit. Aber vorher mußt du dich umziehen!
Und zwar so!
Ein Glück, daß ich die Kleider von den Mädels noch hatte, als sie kleine Kinder waren!
Na also! In dem Aufzug erkennt dich niemand!
OBST-GEMÜSE-SÜDFRÜCHTE
Und in dem Wagen kannst du auch nichts anstellen!
Oder doch? Ich hab' mich wohl geirrt!
Mjam!
Hier, bitte!
Besten Dank! Wie süß die Kleine doch ist... hehe!

Ganz die Mama, das sieht man sofort!
Wie bitte?
Kreiiiiisch!
Huch!
Frau Kinkel, die Vorsitzende unseres Damenclubs!
WOMMS!
Das tut mir leid, Frau Kinkel!
Sie gefährden Ihre Clubmitgliedschaft, Daisy! Im übrigen erwarte ich nachher Ihre Erklärung, woher die Kleine kommt!
Schleck!
Sie sollten auf Ihr Kind besser achtgeben!
Pah!
Na, du kleiner Wonneproppen, willst du von der lieben Tante vielleicht ein Schokoladi?


Schluck! Mitsamt der Verpackung! So was aber auch!
Ist Ihre Kleine immer so gierig, gute Frau?
Hüstel, O ja!
So, durch den Park ist es kürzer!
Jik!
Um Himmels willen, komm bitte runter!
Komm jetzt gefälligst her, oder ich komm' rauf und hol' dich!
Also, wenn das **mein** Kind wäre...
Dann würde **ich** hier nicht rumstehen!
Oje!
KNACKS!


Schließlich...
Kein Wunder, daß das Kind auf Bäume klettert! Bei der Mutter!
Wie peinlich, dauernd diese Kommentare!
Endlich am Ziel...
Hm, was nun? Mit reinnehmen kann ich dich nicht!
CLUB-HEIM
Unerhört, so was! So behandelt man doch kein Kind!
Sei brav, ja! Ich bin bald wieder zurück!
Anzeigen sollte man so eine Frau, jawohl!
CLUB HEIM
Tut mir leid, daß ich so spät dran bin... keuch!
Mußte wohl erst noch die Göre von vorhin loswerden!
Ah, was seh' ich da? Reichlich Schmuck und Juwelen!
Das ist ein Überfall! Her mit den Klunkern... hehe!
Kreisch!


Jiih! Er hat eine Pistole!
Hiiilfe!
RATSCH!
Los, alles in den Sack!
Sie werden nicht weit kommen!
Huch! D-d-da, hinter Ihnen!
Meinen Sie, auf den Trick fall' ich rein?
Schluck! D-die Polizei? Nicht schießen, ich ergebe mich!
Ist das **Ihr** Äffchen, Daisy?
Ja! Ist er nicht süß!
Und so...
Erwischt von einem Affen!
Gut gemacht, Kleiner!
Jiiiek!
Ab sofort bist du unser Clubmaskottchen... hihi! Guten Appetit!
ENDE

Tiere, die unseren Schutz brauchen!
Wendy
Sammelalbum
Mit 4 Bildern
Tiere, die unseren
Schutz brauchen
Jetzt überall, wo es Zeitschriften gibt!
Die neue Wendy
SAMMELBILDSERIE
mit eindrucksvollen Tierbildern
(c)dpa

DISNEY-KARTENSPIEL

TRICK 1

Wer sucht, der findet

1 Nimm 21 beliebige Karten und breite sie in deiner Hand verdeckt zu einem schönen Fächer aus.
Bitte nun einen deiner Zuschauer, eine beliebige Karte zu ziehen, sie sich gut zu merken und dann wieder in den Stapel zurückzustecken. In diesem Fall ist es die Karo-Dame.

2 Jetzt legst du alle Karten in Dreierreihen von links nach rechts aus, und zwar so, daß du zum Schluß drei senkrechte Reihen zu je sieben Karten erhältst…
Frage dann deine Zuschauer, in welcher der drei Reihen sich die gesuchte Karte befindet.

3 Dann bildest du aus den drei Reihen drei kleine Kartenstöße und legst diese so aufeinander, daß der Stoß mit der gesuchten Karte in der Mitte liegt. Wiederhole das Auslegen der Karten in der oben beschriebenen Weise noch zweimal. Jedesmal kommt der Stapel mit der gesuchten Karte wieder in der Mitte zu liegen.

4 Nun nimmst du den gesamten Kartenstoß auf (Rückseite nach oben!) und legst die einzelnen Karten offen aus. Dies geschieht langsam und bedächtig, als müßtest du dich stark konzentrieren. Die elfte ausgelegte Karte ist dann die gesuchte. Auch hier zögerst du noch, als müßtest du erst noch einmal nachdenken. Dann verkündest du: „Dies ist die gesuchte Karte!“ Man wird dieser Vorführung anerkennend Beifall zollen.

DISNEY-KARTENSPIEL

TRICK 2

Die Königs-Herberge

1 VORBEREITUNGEN: Nimm die vier Könige aus dem Kartenspiel. Lege einen von ihnen ganz oben auf den Kartenstoß.

2 Die drei anderen behältst du in der Hand. Lege nun dein Kartenspiel verdeckt auf den Tisch und erzähle folgende Geschichte:
Es waren einmal drei Könige, die befanden sich auf der Reise in ein fremdes Land. Spät am Abend suchten sie Zuflucht in einem Wirtshaus. „Können wir hier eine Nacht schlafen?“ fragten sie. „Es ist leider schon alles voll!“ antwortete der Wirt. „Aber für königliche Gäste habe ich selbstverständlich immer noch Platz.“

3 Der erste König durfte auf dem Speicher schlafen. (Lege eine Königs-Karte mit der Rückseite ganz oben auf den Kartenstoß.) Der zweite König durfte im Keller liegen. (Lege die zweite Königs-Karte mit der Rückseite nach oben unter den Kartenstoß.) Der dritte König durfte in der Küche übernachten. (Lege die dritte Karte etwa in die Mitte des Kartenstapels.)

4 In der Nacht begann es zu stürmen. Der obere Teil des Wirtshauses wurde vom Sturm abgerissen! (Nimm etwa die Hälfte der Karten oben weg und lege sie neben den restlichen Stapel.) Und der untere Teil des Hauses wurde auf den oberen geschoben. (Lege den Rest der Karten auf den zuvor abgehobenen Kartenstoß.) Damit war das Wirtshaus mit den drei Königen völlig umgedreht worden. Am Morgen wollte der Wirt nachsehen, wie es den königlichen Gästen ergangen war. Aber auf dem Speicher war kein König. (Zeige die oberste Karte.) Auch im Keller war kein König. (Zeige die unterste Karte.)

Wo waren sie nur geblieben? (Nimm den ganzen Kartenstoß auf und gehe die Karten einzeln durch.)

Schließlich fand der Wirt die Könige. Jetzt waren sie alle im gleichen Zimmer, mitten im Wirtshaus, versammelt. (Du findest alle drei Könige hintereinander etwa in der Mitte des Kartenstapels.)

-Micky Maus Promotion-

Das tolle Gewinnspiel

1 x einschicken 4 x gewinnen!

Vier verschiedene tolle Preise gibt es zu gewinnen! Jeder Preis hat seine eigene Glückszahl.

Mit jeder richtigen Glückszahl, die du einschickst, nimmst du an der Verlosung des entsprechenden Preises teil! Du kannst also mit einer einzigen Postkarte bei 4 Verlosungen dabeisein!

Wie du die Glückszahlen herauskriegst, steht auf der nächsten Seite.

Prospekt-anforderung:
Computer World
Lexerstraße 6
7800 Freiburg

PREIS 1

5x

1 Woche Ferien im Computer-Camp

Spaß haben, Sport treiben, Freunde finden - und so ganz nebenbei Programmieren lernen

PREIS 2

24

Badetücher

Käpt'n Balu

PREIS 3

48

Rucksäcke

Käpt'n Balu

Wo du gehst und stehst, damit liegst du voll im Trend (sogar beim Sitzen).

PREIS 4

Die tollste Micky-Uhr aller Zeiten! Hoffentlich hast du noch genug Platz an der Wand.

10

Micky Maus-Riesenuhren

Teilnahmebedingungen:
Mitmachen dürfen alle Freunde von Micky Maus. Nur Mitarbeiter unserer Verlage und deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Gewinne sind vom Umtausch ausgeschlossen und können nicht bar ausgezahlt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Lösungen auf eine Postkarte schreiben und einsenden an:

Einsendeschluß: 22. Februar 1993

Deutschland:	Österreich:	Schweiz:
Ehapa Verlag	Egmont Verlag	Egmont AG
"Glückskompass"	"Glückskompass"	"Glückskompass"
Postfach 10 12 45	Postfach 56	Postfach 20
D-7000 Stuttgart 10	A-1121 Wien	CH-8308 Illnau

Hier findest du den Weg zu den Glückszahlen:

Auf geht's ins Labyrinth -
der GLÜCKSKOMPASS zeigt dir den Weg!

Dieser Weg führt dich zur Glückszahl von Preis 1:

Start im roten Feld links oben.

Gehe in Richtung **Osten** bis nach Griechenland, genauer gesagt: bis zur Hauptstadt Griechenlands.

Dann mach dich auf nach **Süden** - bis zum Wahrzeichen dieser Hauptstadt.

Weiter nach **Westen** - bis zu einem Helden, den du aus der Glotze kennst, vom Disney Club her nämlich.

Und zum Schluß geht es noch zwei Felder nach **Norden**. Von welcher Seite in diesem Heft stammt diese Zeichnung?

Die Seitenzahl ist die Glückszahl für Preis 1.

Das gehört auf deine Postkarte:

Preis 1

Und so bekommst du die Glückszahl von Preis 3:

Start im grünen Feld links unten.

Zuerst heißt es: Richtung **Norden** - bis zu der Uhr, die du im Euro Disney Resort bewundern kannst.

Gehe jetzt nach **Osten,** bis du bei dem Gebäude angelangt bist, das in der Mitte vom Euro Disneyland Park steht.

Weiter nach **Süden** - bis zu dem Schiff, das du in Euro Disneyland vergeblich suchen würdest.

Und dann noch drei Felder nach **Westen.** Findest du diese Zeichnung im Heft?

Die entsprechende Seitenzahl ist die Glückszahl für Preis 3.

Das gehört auf deine Postkarte:

Preis 3

So kommst du zur Glückszahl von Preis 2:

Start im blauen Feld rechts oben.

Erste Etappe: Nach **Westen** bis zur Hauptstadt des Landes, das auf der Landkarte wie ein Stiefel aussieht.

Zweite Etappe: Nach **Süden** bis zu dem Bauwerk, das in dieser Hauptstadt steht.

Dritte Etappe: Nach **Osten** führt dich jetzt dein Weg - und zwar bis zum Star aus der Fernsehserie Baywatch.

Und die letzte Etappe: Zwei Felder nach **Süden.** Von welcher Seite im Heft stammt diese Zeichnung?

Die Seitenzahl ist die Glückszahl für Preis 2.

Das gehört auf deine Postkarte:

Preis 2

Letzte Runde: Es geht um die Glückszahl von Preis 4!

Start im gelben Feld rechts unten.

Und dann stramm nach **Westen** marschiert - bis du dem König der Tiere begegnest.

Dann weiter nach **Norden** zum nächsten König - dem Schachkönig. Wo steht er, inmitten seiner Getreuen?

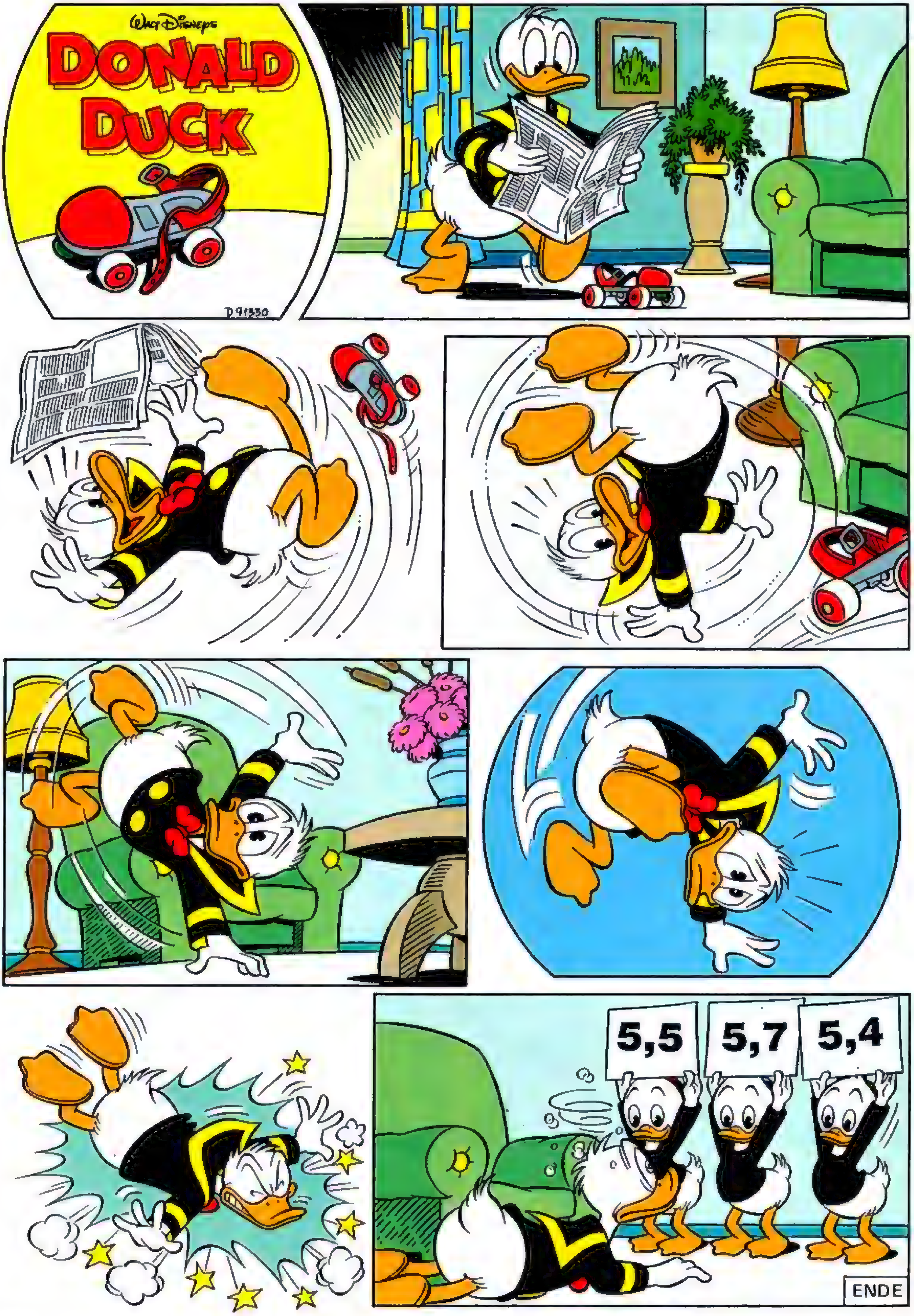
Von da nach **Osten** - bis zum König der Tennisplätze. Genauer gesagt: bis zu Boris Becker. Noch genauer gesagt: bis zu Boris Becker, wie er aussah, als er das erste Mal Wimbledon gewann.

Und jetzt noch zwei Felder nach **Norden.** Von welcher Seite in diesem Heft stammt diese Zeichnung?

Die Seitenzahl ist die Glückszahl für Preis 4.

Das gehört auf deine Postkarte:

Preis 4

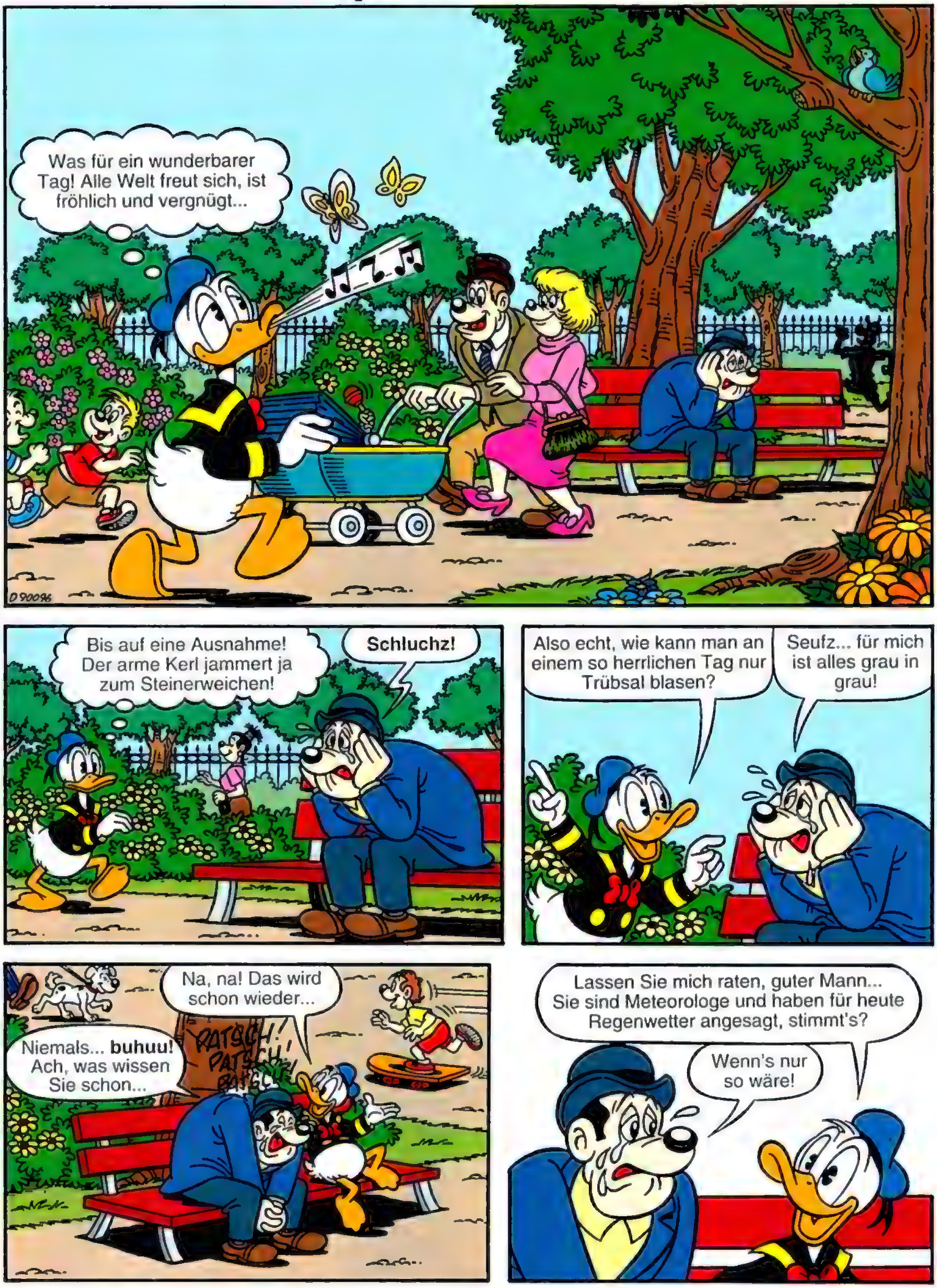

Walt Disney's
DONALD DUCK
D 91330
5,5
5,7
5,4
ENDE

duplo
hanuta
HASELNUSS-SCHNITTE
Jetzt in jedem
Duplo und Hanuta!
Lustige
Happy-Hippo-Bilder
zum Sammeln
und Kleben.
STRAND IN SICHT!
DIE HAPPY-HIPPO-WELLE IST DA!
Happy Hippos
STRAND
ALBUM
Menschenskinder, jetzt geht's los!
Die Happy-Hippos könnt Ihr ab sofort
quietschvergnügt am Strand erleben. Damit
Ihr die vielen lustigen Happy-Hippos alle
sammeln könnt, gibt's im übernächsten
Heft das tolle Happy-Hippo-Strandalbum!
Und das Schönste dabei:
Es kostet Euch keinen Pfennig extra.

Walt Disney's

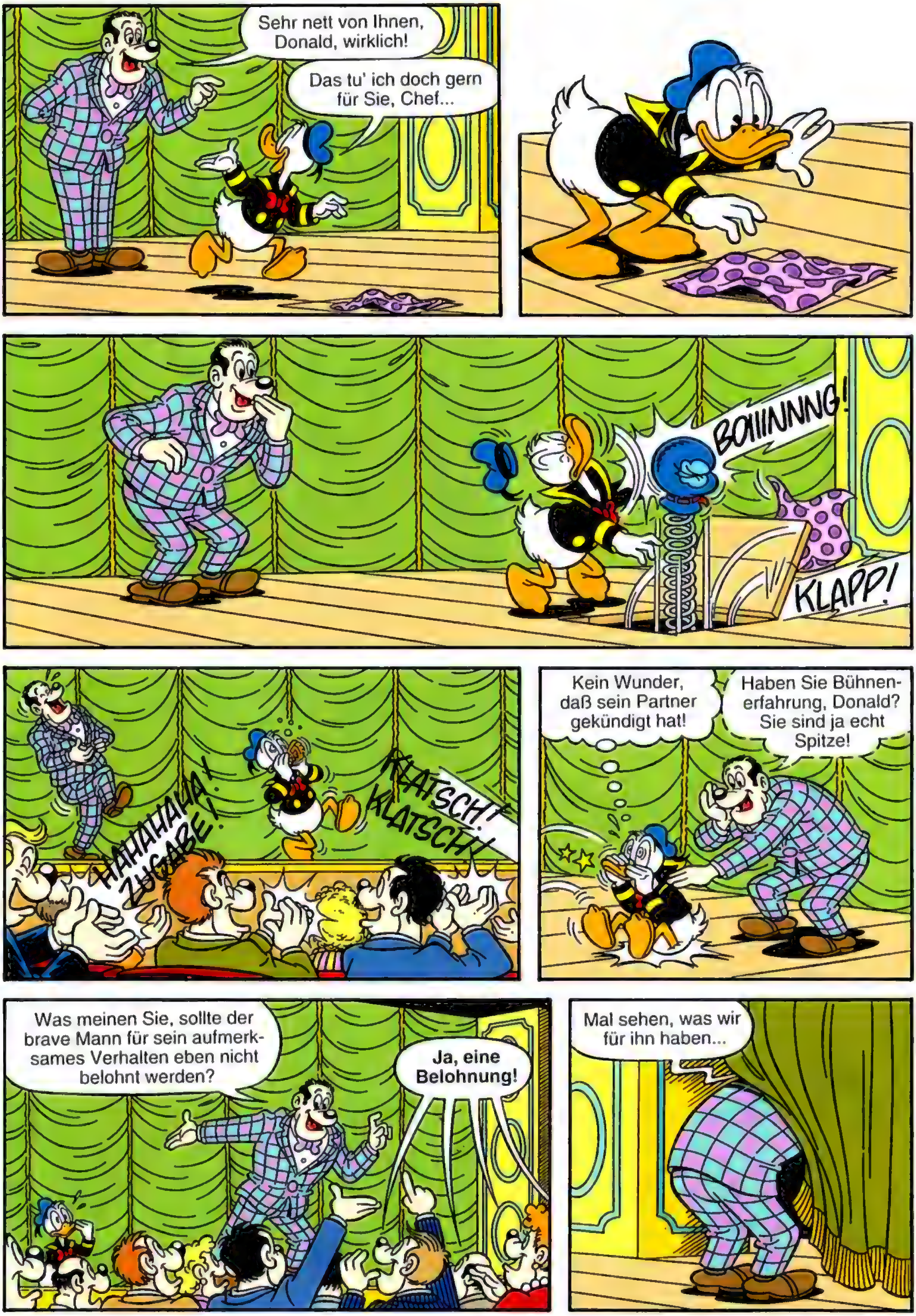
Donald Duck

Spaß muß sein!



Ich... äh... ich bin Komödiant beim Theater!
Was? Das nehme ich Ihnen nicht ab! So, wie Sie hier heulen, habe ich Sie eher für den Gärtner gehalten, der den Park bewässert!
Jetzt reicht's aber! Lassen Sie mich in Ruhe, Sie Nervensäge! Ich muß mich auf meinen Auftritt heute abend konzentrieren!
Und gejammert hab' ich nur, weil mich mein Partner im Stich gelassen hat! Ohne ihn ist meine Show wie Brot ohne Butter!
Wenn das alles ist! Ich bin ein Naturtalent in Sachen Komik! Soll ich die Rolle Ihres Partners übernehmen?
Äh... Sie?
Na klar! Ich bin überall bestens dafür bekannt, daß ich die traurigsten Typen zum Lachen bringe!
Okay, Sie sind dabei!
Ich erwarte Sie um acht im Theater!
Aber müssen wir denn vorher nicht proben?
Anscheinend nicht! Na, ich kann's auch so...
Meine Damen und Herren, Applaus für **Donald Duck, den König der Spaßmacher!**

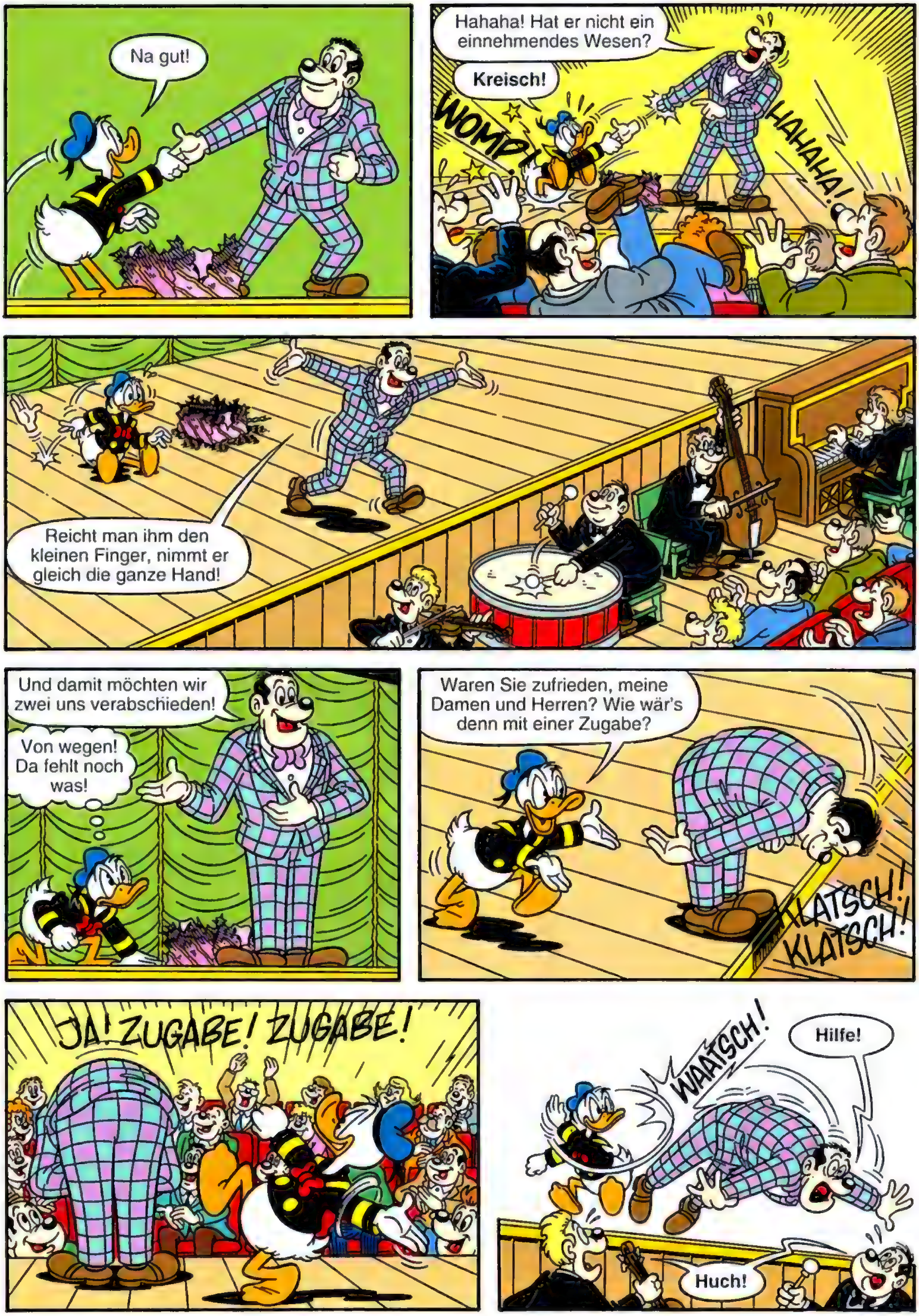
Abends dann...
STÄDTISCHE BÜHNEN
HEUTE:
DIE AUSGEFLIPPTEN ZWEI
Auf, auf, das Publikum wartet schon! Jetzt wollen wir mal das Zwerchfell kitzeln!
Da rein, schnell!
BÜHNENEINGANG
Kurz darauf...
In neuer Besetzung: **Die ausgeflippten Zwei!**
Applaus, bitte sehr!
Danke schön, vielen Dank!
KLATSCH! KLATSCH!
PFEIF!
KLATSCH! KLATSCH!
Was soll ich jetzt machen?
Nur das, was ich sage! Zuerst heben Sie das Tuch auf!
Hoppla!

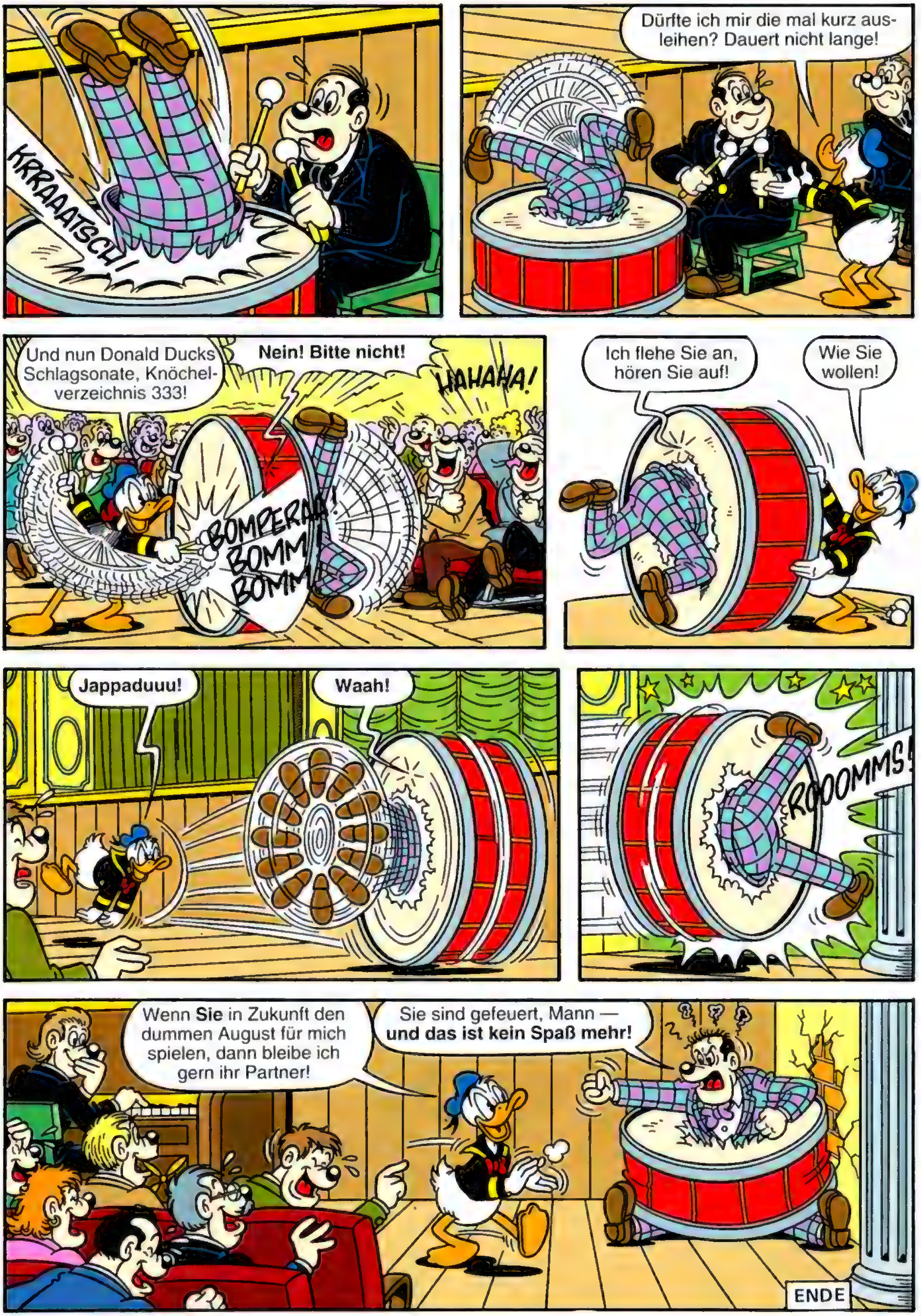


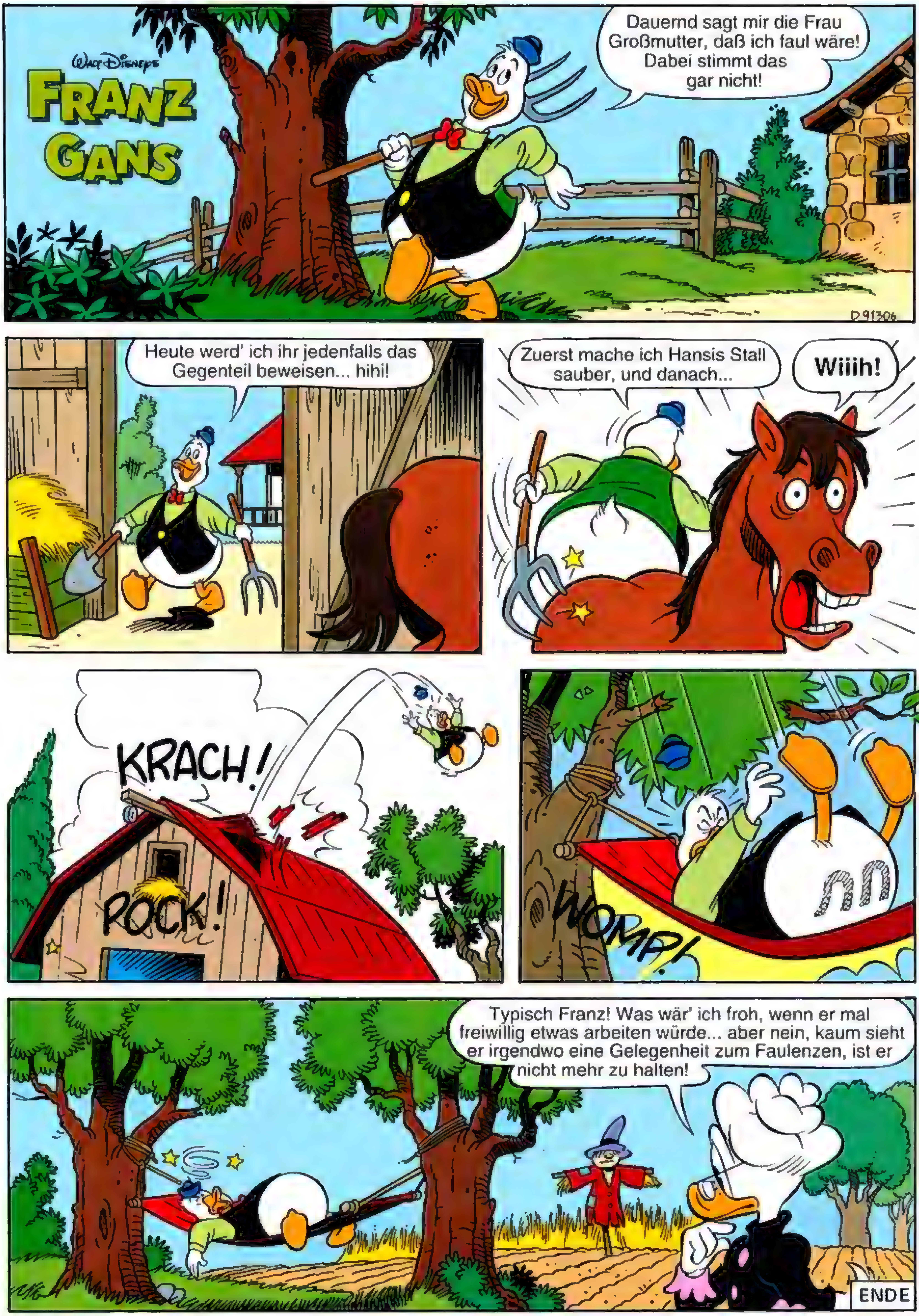
Sehr nett von Ihnen, Donald, wirklich!
Das tu' ich doch gern für Sie, Chef...
BOIIINNNG!
KLAPP!
HAHAHAHA! ZUGABE!
KLATSCH! KLATSCH!
Kein Wunder, daß sein Partner gekündigt hat!
Haben Sie Bühnenerfahrung, Donald? Sie sind ja echt Spitze!
Was meinen Sie, sollte der brave Mann für sein aufmerksames Verhalten eben nicht belohnt werden?
Ja, eine Belohnung!
Mal sehen, was wir für ihn haben...

Nur eine Kleinigkeit, aber von Herzen!
Bitte schön!
Ach, das war doch nicht nötig!
Äh... sehr nett! Ich weiß gar nicht, was ich sagen soll!
Nichts! Auspacken sollen Sie!
KAA-BUMMM!
Kicher!
KLATSCH! KLATSCH
BRAVO! KLATSCH!
PFEIF!
Hihihaha! Hohoho!
Was gibt's denn da zu lachen?
Hehehe!
Jetzt reicht's! Ich pfeife auf eine Bühnenkarriere!
Vertragen wir uns wieder, Partner!

bim bam bino im KABELKANAL. Montag bis Freitag ab 14:30 Uhr, Samstag und Sonntag schon um 8:30 Uhr! Bino, die Obermaus mit Lucy, Gundis, den Schlümpfen und ganz neu – Alf, als Zeichentrick-Serie. Für alle von 0 bis 99. Schlumpft doch mal rein. DER KABELKANAL – viel Spaß dabei


Na gut!
Hahaha! Hat er nicht ein einnehmendes Wesen?
Kreisch!
WOMP!
HAHAHA!
Reicht man ihm den kleinen Finger, nimmt er gleich die ganze Hand!
Und damit möchten wir zwei uns verabschieden!
Von wegen! Da fehlt noch was!
Waren Sie zufrieden, meine Damen und Herren? Wie wär's denn mit einer Zugabe?
KLATSCH! KLATSCH!
JA! ZUGABE! ZUGABE!
WAATSCH!
Hilfe!
Huch!


KRRAAATSCH!
Dürfte ich mir die mal kurz ausleihen? Dauert nicht lange!
Und nun Donald Ducks Schlagsonate, Knöchelverzeichnis 333!
Nein! Bitte nicht!
HAHAHA!
BOMPERAA! BOMM BOMM
Ich flehe Sie an, hören Sie auf!
Wie Sie wollen!
Jappaduuu!
Waah!
ROOOMMS!
Wenn **Sie** in Zukunft den dummen August für mich spielen, dann bleibe ich gern ihr Partner!
Sie sind gefeuert, Mann — **und das ist kein Spaß mehr!**
ENDE


Walt Disney's
FRANZ GANS
Dauernd sagt mir die Frau Großmutter, daß ich faul wäre! Dabei stimmt das gar nicht!
D 91306
Heute werd' ich ihr jedenfalls das Gegenteil beweisen... hihi!
Zuerst mache ich Hansis Stall sauber, und danach...
Wiiih!
KRACH!
ROCK!
WOMP!
Typisch Franz! Was wär' ich froh, wenn er mal freiwillig etwas arbeiten würde... aber nein, kaum sieht er irgendwo eine Gelegenheit zum Faulenzen, ist er nicht mehr zu halten!
ENDE

Für das SUPER NINTENDO Für das Nintendo Entertainment System. Für den GAME BOY
PROBOTECTOR™
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern: 5. Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
NEU
Absolut verschärfte Action – Alptraum aller Aliens
Super Probotector – Alien Rebels
Aliens Überfall! Red Falcon macht den Erdlingen die Hölle heiß
ASM 5/92 wertet: Ein „Geniestreich"... bombastische(r) Sound und grafische Effekte, die einen vom Stuhl blasen."
ASM 5/92: SEHR GUT
ASM MEGAHIT
POWER PLAY 5/92: „Ein Höhepunkt jagt den anderen. Nervenkitzel, Schweißausbrüche und Jubelgeschrei reichen sich die Hand."
90% Spielspaß
POWER PLAY
BESONDERS EMPFEHLENSWERT
8-Megabit-Alien-Action-Spiel
9 Level
Für 1–2 Spieler
System: Super Nintendo Entertainment System
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
Probotector II – Return of the Evil Forces
VIDEO GAMES 8/92
89% Spielspaß
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC
System: NES, 9 Level, 1–2 Spieler
„Super ... Ich kann mir momentan nicht vorstellen, daß wir in Zukunft noch ein deutlich besseres Actionspiel für's NES sehen werden. Nur „Bucky O'Hare" kann sich mit dem perfekt durchgestylten Probotector 2 messen."
Probotector
VIDEO GAMES 1/91
88% Spielspaß
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC
System: NES
„Probotector gehört spielerisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird."
Probotector
VIDEO GAMES 4/91: 81% Spielspaß
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC
System: GAME BOY
„Wer auf fetzige Action-Kost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgetüftelt, sehr fair und abwechslungsreich designed."
PALCOM SOFTWARE
ORIGINAL GAME LINK DIALOG SPIEL
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50
Telefon D 069/95 0812 0, Telefax D 069/95 0812 77
GAME BOY

TEST

Immer in letzter Minute

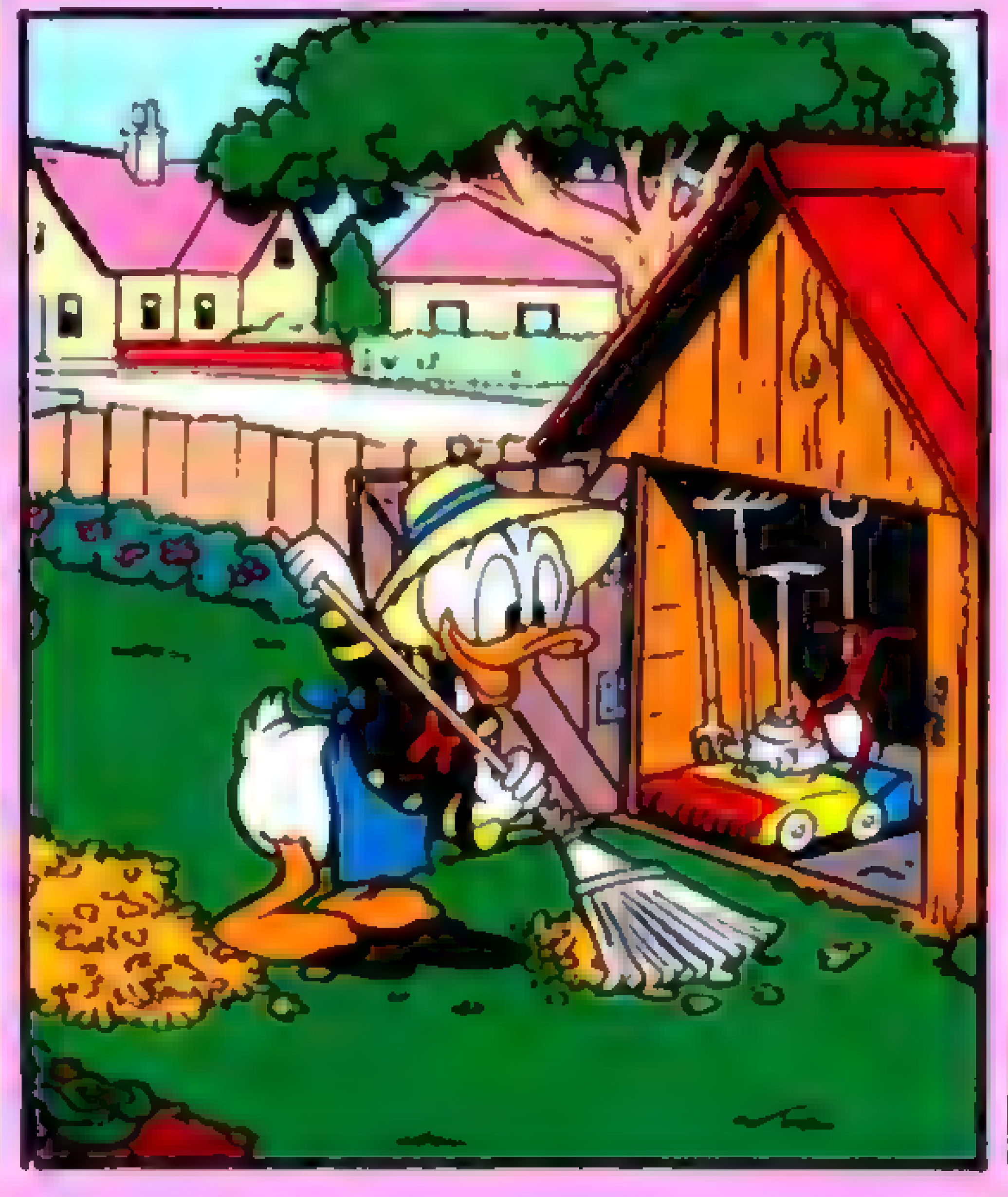
Bereitest du deinen Kram immer rechtzeitig vor, damit alles pünktlich in Ordnung geht, oder schaffst du es meist nur auf den letzten Drücker? Hier kannst du erfahren, zu welchem Typ du gehörst und was du vielleicht ändern könntest! Kreuze jeweils (ehrlich) eine Antwort an, die voll oder am ehesten zutrifft!

1. Wann hast du die meisten Weihnachtsgeschenke fertig?

- ● Anfang Dezember
- ▲ Mitte Dezember
- ■ Zwei Tage vor Weihnachten

2. Wie sieht's aus mit einem ordentlichen Frühstück?

- ▲ Gut, aber nur wenn es schon fertig auf dem Tisch steht.
- ■ Das schaffe ich so gut wie nie!
- ● Klar, jeden Morgen. Sonst geh' ich nicht aus dem Haus!



3. Wann machst du deine Hausaufgaben?

- ■ Meistens mach' ich sie noch kurz in der Pause.
- ▲ Das ist ganz unterschiedlich.
- ● Immer mittags, am besten gleich nach der Schule.

4. In deinem Zimmer hat sich ganz schön viel Unordnung ausgebreitet!

- ▲ Wenn ich die Ruhe und Lust dazu habe, räum' ich alles auf.
- ● Das nervt mich ganz schön – sofort aufräumen!
- ■ Ich warte, bis meine Eltern mich dazu zwingen, es aufzuräumen, oder sie es selber aufräumen!

5. Du sollst irgendwann am Wochenende das Laub zusammenrechen. Wann machst du dich an die Arbeit?

- ● Gleich Freitag mittag!
- ▲ Kommt ganz drauf an, was sonst noch ansteht!
- ■ Wahrscheinlich Sonntagnachmittag!

6. Du bist um 17.00 Uhr im Kino verabredet – wann kommst du?

- ● Zehn Minuten vorher.
- ▲ Vielleicht eine Minute davor.
- ■ Meistens hat der Film dann schon angefangen!

Auswertung:

Für jedes Symbol gibt's eine bestimmte Menge Punkte: So, und jetzt alle Punkte zusammenzählen, und schon hast du „deinen Typ"!

● : 4
▲ : 2
■ : 0

0 bis 8 Punkte

Du schaffst es nie, deine Sachen rechtzeitig zu erledigen! Und weil dann alles schnell gehen muß, läuft oft noch was schief! Damit kannst du viele Leute ganz schön verärgern. Mach dir doch mal einen Zeitplan, zumindest für die ganz wichtigen Sachen – damit ersparst du dir Zeit und Nerven!

9 bis 17 Punkte

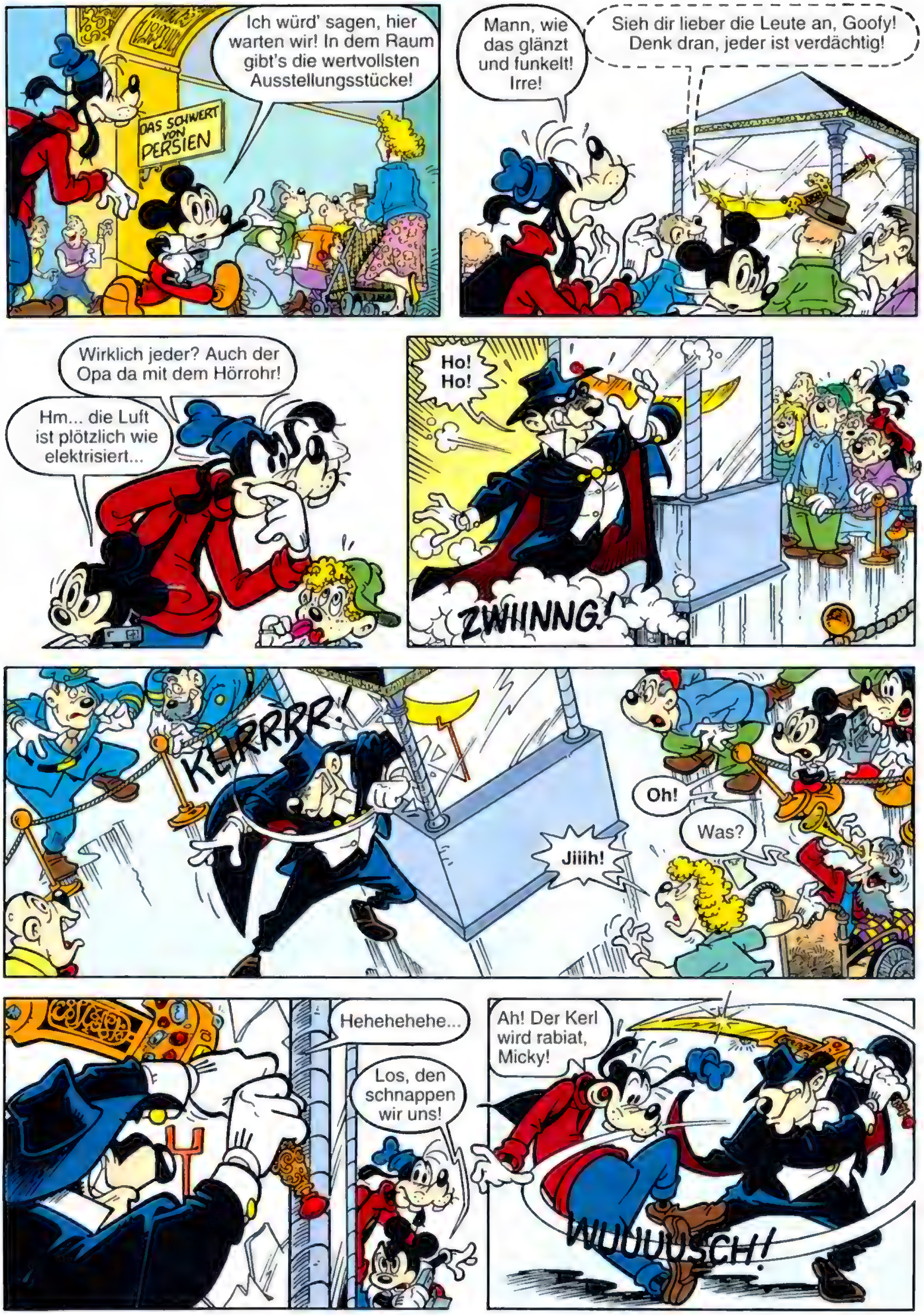
Sehr dringliche Sachen erledigst du rechtzeitig. Dinge, die noch etwas Zeit haben, läßt du auch mal liegen. Du handelst mit Verstand, und das ist prima, denn so machst du dir nicht zuviel Streß und kommst trotzdem mit deiner Zeit gut hin.

18 bis 24 Punkte

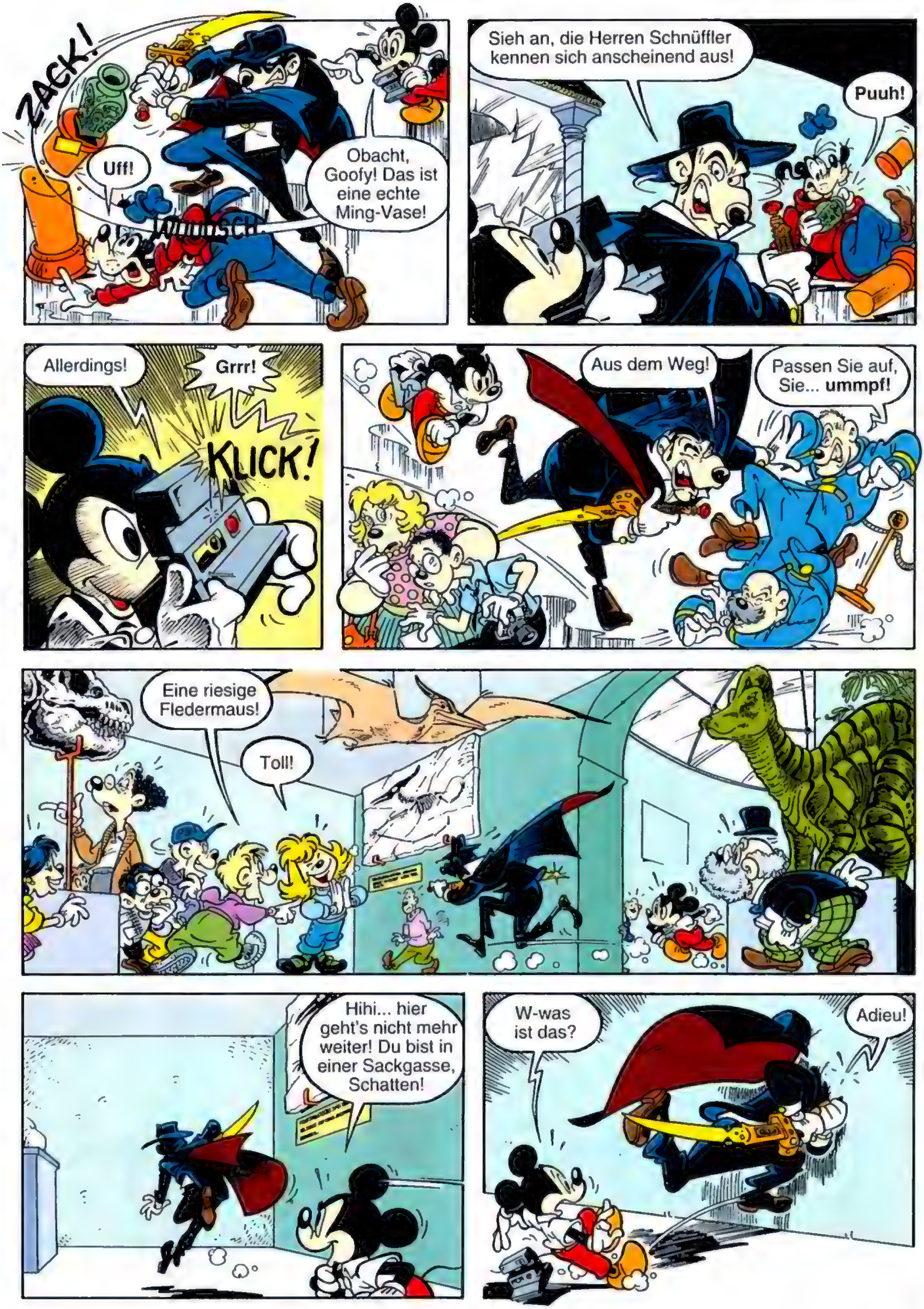
Du erledigst alles sofort und nutzt deine Zeit optimal! Manchmal solltest du aber trotzdem auch etwas liegenlassen können, weil du sonst vielleicht andere schöne Sachen versäumst!

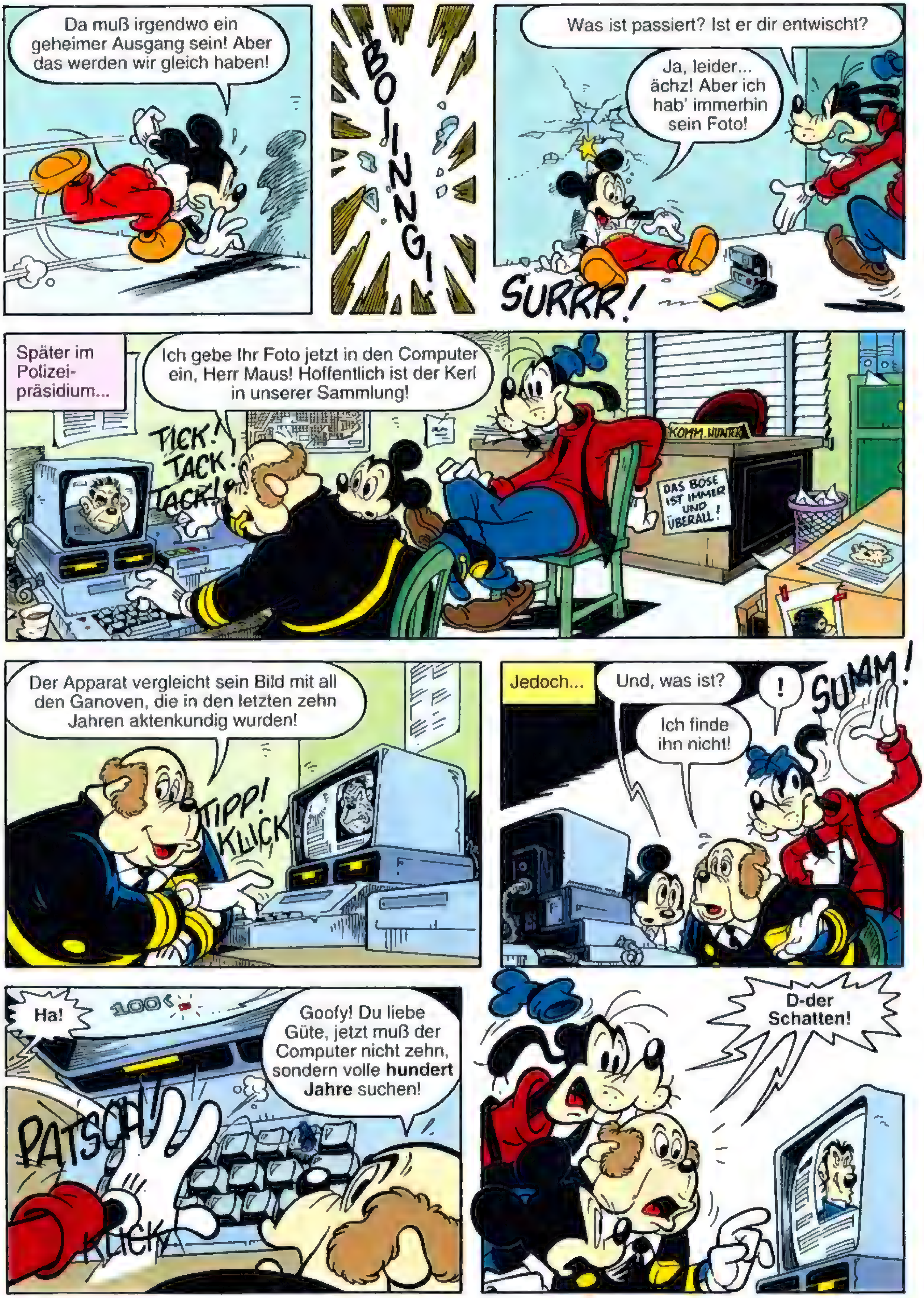
Walt Disney's MICKY MAUS

Der Mann aus dem Nichts

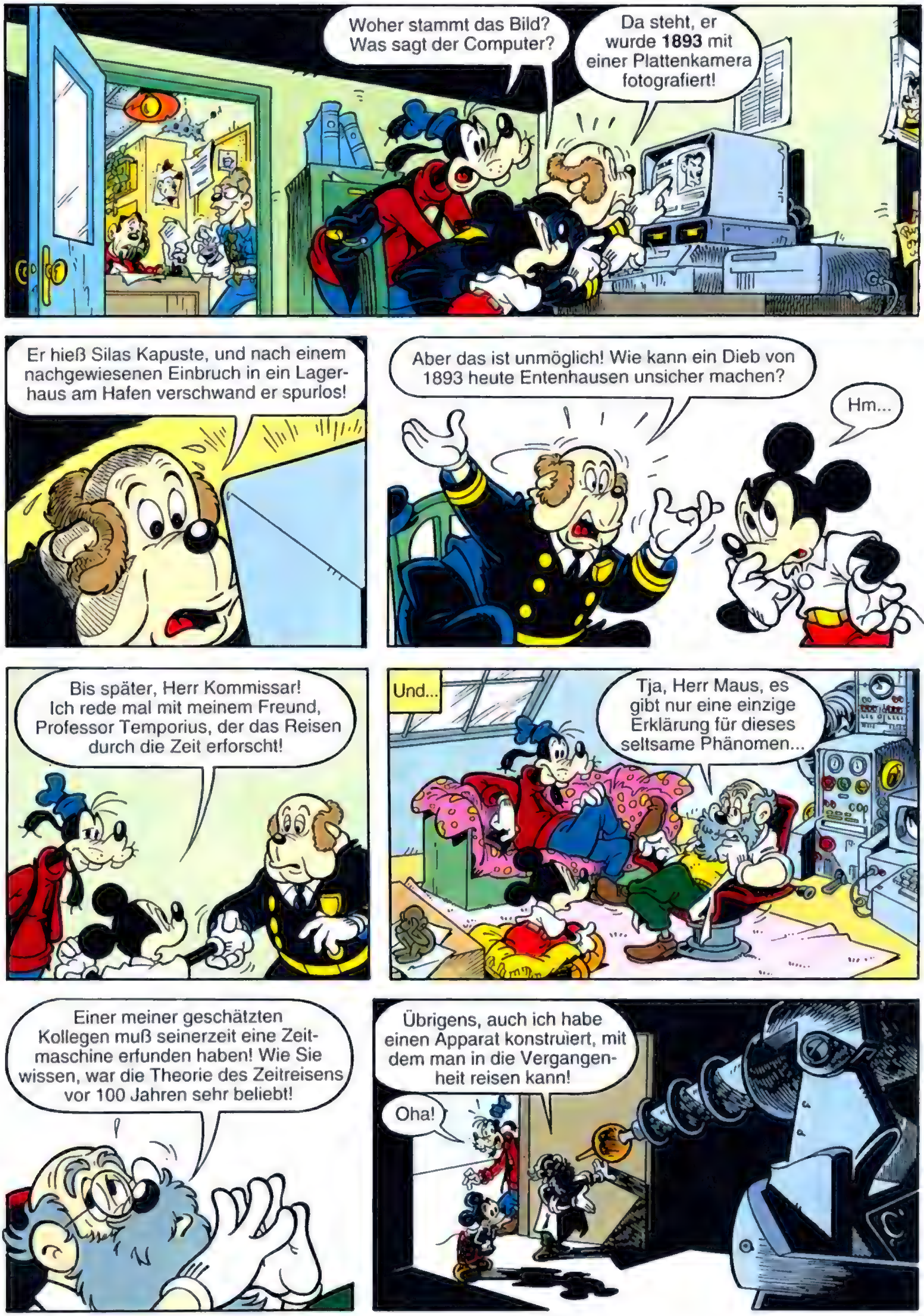


DAS SCHWERT VON PERSIEN
Ich würd' sagen, hier warten wir! In dem Raum gibt's die wertvollsten Ausstellungsstücke!
Mann, wie das glänzt und funkelt! Irre!
Sieh dir lieber die Leute an, Goofy! Denk dran, jeder ist verdächtig!
Wirklich jeder? Auch der Opa da mit dem Hörrohr!
Hm... die Luft ist plötzlich wie elektrisiert...
Ho! Ho!
ZWIINNG!
KLIRRRR!
Oh!
Was?
Jiiih!
Hehehehehe...
Los, den schnappen wir uns!
Ah! Der Kerl wird rabiat, Micky!
WUUUUSCH!

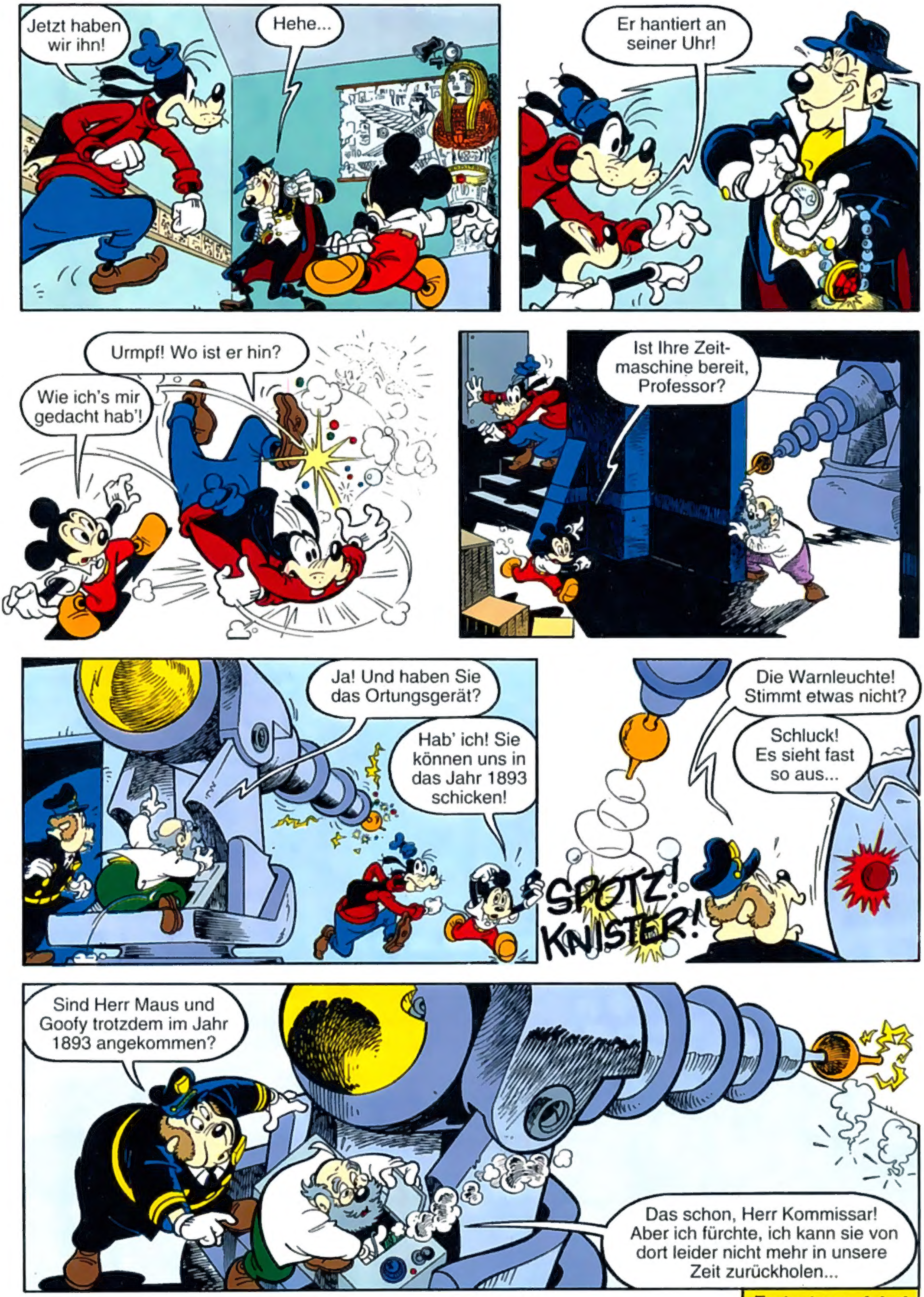

ZACK!
WOOSCH
Uff!
Obacht, Goofy! Das ist eine echte Ming-Vase!
Sieh an, die Herren Schnüffler kennen sich anscheinend aus!
Puuh!
Allerdings!
Grrr!
KLICK!
Aus dem Weg!
Passen Sie auf, Sie... **ummpf!**
Eine riesige Fledermaus!
Toll!
Hihi... hier geht's nicht mehr weiter! Du bist in einer Sackgasse, Schatten!
W-was ist das?
Adieu!



Da muß irgendwo ein geheimer Ausgang sein! Aber das werden wir gleich haben!
BOING!
Was ist passiert? Ist er dir entwischt?
Ja, leider... ächz! Aber ich hab' immerhin sein Foto!
SURRR!
Später im Polizeipräsidium...
Ich gebe Ihr Foto jetzt in den Computer ein, Herr Maus! Hoffentlich ist der Kerl in unserer Sammlung!
TICK! TACK! TACK!
KOMM. HUNTER
DAS BÖSE IST IMMER UND ÜBERALL!
Der Apparat vergleicht sein Bild mit all den Ganoven, die in den letzten zehn Jahren aktenkundig wurden!
TIPP! KLICK
Jedoch...
Und, was ist?
Ich finde ihn nicht!
!
SUMM!
Ha!
100
Goofy! Du liebe Güte, jetzt muß der Computer nicht zehn, sondern volle **hundert Jahre** suchen!
PATSCH!
KLICK
D-der Schatten!


Woher stammt das Bild? Was sagt der Computer?
Da steht, er wurde 1893 mit einer Plattenkamera fotografiert!
Er hieß Silas Kapuste, und nach einem nachgewiesenen Einbruch in ein Lagerhaus am Hafen verschwand er spurlos!
Aber das ist unmöglich! Wie kann ein Dieb von 1893 heute Entenhausen unsicher machen?
Hm...
Bis später, Herr Kommissar! Ich rede mal mit meinem Freund, Professor Temporius, der das Reisen durch die Zeit erforscht!
Und...
Tja, Herr Maus, es gibt nur eine einzige Erklärung für dieses seltsame Phänomen...
Einer meiner geschätzten Kollegen muß seinerzeit eine Zeitmaschine erfunden haben! Wie Sie wissen, war die Theorie des Zeitreisens vor 100 Jahren sehr beliebt!
Übrigens, auch ich habe einen Apparat konstruiert, mit dem man in die Vergangenheit reisen kann!
Oha!

Eine Zeitmaschine?
Genau! Ich kann Sie damit in das Zeitalter dieses Kriminellen schicken! Sie müßten dann nur noch eins tun: den Burschen aufspüren und der Polizei übergeben!
Gut, so machen wir's! Bringen Sie Ihre Zeitmaschine ins Museum! Wir sagen Kommissar Hunter Bescheid, und dann treffen wir uns dort!
SCHNIPP!
So...
SCHÄTZE DES ORIENTS
Dieses Glitzerzeug wird den Schattenmann alias Silas Kapuste hoffentlich anlocken! Es sind natürlich nur Nachbildungen...
In den Juwelen steckt ein Minisender, so daß Sie sie überall orten können!
Schon bald...
Er kommt!
Warte, bis er die Juwelen nimmt!
PING!
Hahaha!
Los!
Hinterher, Goofy! Wir müssen rauskriegen, wie er es schafft, zu verschwinden!



Fortsetzung folgt!

+ DISNEY NEWS +++ DISNEY NEWS +++ DISNEY NEWS +++ DIS

ENTE GUT...

Verwegenes Tauchabenteuer!

Um den Sammlerwert eines ganz normalen Zehn-Kreuzer-Stücks von 1916 in schwindelnde Höhe zu treiben, kauft Onkel Dagobert sämtliche Münzen mit diesem Prägedatum auf und versenkt sie bis auf eine einzige im Meer, wo es besonders tief ist. Doch ein Mißgeschick will es, daß die zurückbehaltene Münze überraschend unbrauchbar wird. Die Ducks rüsten sich zu einem verwegenen Tauchabenteuer, um eine der Münzen wieder vom Meeresboden heraufzuholen. Dabei stoßen sie überraschend auf das versunkene Atlantis. Wird dieses Tauchabenteuer zu einer Reise ohne Wiederkehr?

Ab 9.2.93 überall, wo es Zeitschriften gibt!

Donald Duck Sonderheft Nr.90 Zweitauflage

Jetzt als Video
"Drei Männer und eine kleine Lady"

Dieser bezaubernde Film ist die Fortsetzung des Kinoerfolgs "Drei Männer und ein Baby". Das Baby von damals ist inzwischen ein fröhlicher Wirbelwind von 5 Jahren, ohne den sich die drei Herren ihr Leben gar nicht mehr vorstellen können.

Preis: ca. 40.- DM
Länge: ca. 90 Minuten

Disney-Filmparade mit Thomas Gottschalk

RTL TELEVISION

RTL Sonntag, 14.2.93

Diesen Sonntag wartet im Rahmen der Disney-Filmparade ein ganz verrückter Streifen auf euch:

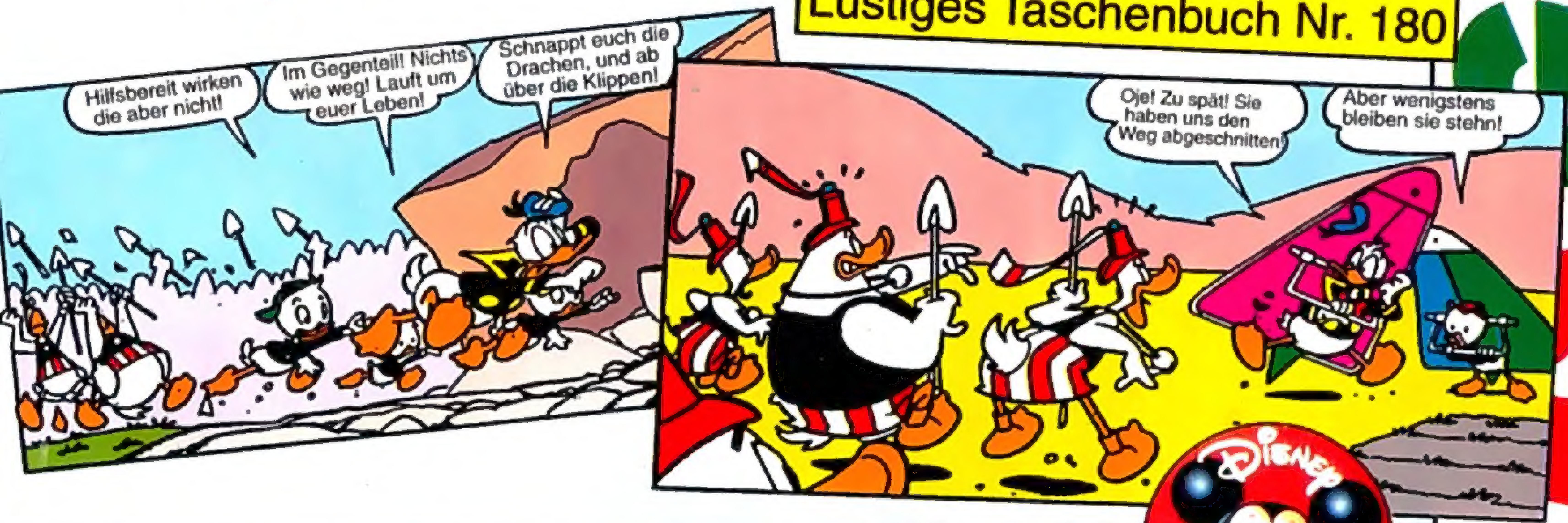
Eine ganz irre Truppe

Durch ungewöhnliche Umstände sind die Kirchenspenden des Reverends Mike Hill in einem illegalen Wettbüro verschwunden. Der junge Prediger beschließt, es mit den Gaunern aufzunehmen. Unterstützung verspricht er sich von den Damen der Frauenhilfsvereinigung, die er bald darauf zu "Super-Agentinnen" ausgebildet hat...

Die fliegenden Amateurforscher

Seit neuestem ist Donald Mitglied eines Amateurforscher-Vereins. Dieser hat sich vorgenommen, das Rätsel der geheimnisvollen Zwillingsvölker zu lösen. Als es im Verein Unstimmigkeiten gibt, beschließt Donald, auf eigene Faust zu forschen. Als Donald und die Kinder sich schon fast am Ziel glauben, sitzen sie in einer gefährlichen Falle und müssen sich mit Drachen in ein noch gefährlicheres Abenteuer stürzen...
Dies ist nur eines von vielen tollen Abenteuern aus dem neuesten Band...

Walt Disneys Lustiges Taschenbuch Nr. 180



Diese Woche im Disney Club:

ARD samstags von 16.00 bis 17.25 Uhr
sonntags von 8.35 bis 10.00 Uhr
(Wiederholung vom Samstag)

Im Club werden diese Woche Ausschnitte aus dem neuen Film „Liebling, jetzt haben wir ein Riesenbaby“ gezeigt; außerdem berichten eine Abenteurerin und ihre Tochter von ihren Reisen, und Stefan ist Skispringern auf der Spur.

Filme:

- So richtig auf Pfadfinderart will **Donald** Ferien machen. Doch schnell folgt eine Katastrophe auf die andere.
- **DuckTales:** Eine Menge Leute sind hinter Onkel Dagoberts Schiff her, auf dem sich die Karte zu einem sagenhaften Schatz befindet.
- **Käpt'n Balu:** Rebecca gibt nicht auf; sie will unbedingt auf die schnelle reich werden! Aber ob sie mit ihrem Trüffelschwein Erfolg hat?
- **Ein perfektes Paar:** In einem Hunde-Benimmkurs lernt Trent die warmherzige Shelley kennen...

Szene aus "Liebling, jetzt haben wir ein Riesenbaby": Noch scheint mit dem Baby alles normal zu sein...

...ALLES GUT

NÄCHSTE WOCHE IN DER MICKY MAUS

Detektive bei Nacht!

Wenn geheimnisvolle Schatten durch das Dunkel huschen...

... dann müssen es nicht unbedingt gleich lichtscheue Gestalten sein. Auch der Detektiv muß sich im Dunkeln zurechtfinden können. Dafür gibt es nächste Woche ein praktisches Anschleich-Trainingsprogramm für Micky Maus-Detektive!

Mit Rätsel-Krimi!

Dazu gleich 2 tolle Detektiv-Extras:

Leuchtstift

Für Schrift, die im Dunkeln lesbar ist!

Leuchtspion

Im Dunkeln unauffällig sehen!

4 Sammelkarten